http://arlequincreations.org/

青年 Seinen

No. 29

Animación japonesa y más...

http://arlequincreations.org/

COMIC PARTY

TOMOYO DIARY'S COMPLETE

CABALLEROS DEL ZODIACO

COWBOY BEEBOP

DIGI CHARAT

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

$20.00

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

La mole 20 X 02 Pecial

JULIO 18-19-20.21

BASES

TEMA. PERSONAJES DE COMICS Y DE MANGA

MODELISMO: CATEGORÍA ÚNICA, AFICIONADOS MAYORES DE 15 AÑOS.
FIGURAS MOLDEADAS A MANO, TÉCNICA LIBRE Y A COLOR
ALTURA MÍNIMA DE 25 CENTÍMETROS (NO SE ACEPTAN FIGURAS ARMADAS O COPIAS EN RESINA U OTRO MATERIAL).

DIB UJO: CATEGORÍA ÚNICA, AFICIONADOS MAYORES DE 15 AÑOS.
TÉCNICA LIBRE Y A COLOR , TAMAÑO,CARTULINA DE 38 POR 51 CENTÍMETROS.

RECEPCIÓN DE TRAB AJOS : EL DÍA 17 DE JULIO
DE LAS 14:00 A LAS 17:00 HORAS EN EL CENEYCO.
NO SE RECIBIRÁ NINGÚN TRABAJO FUERA DE ESTE DÍA Y HORARIO.
TODOS LOS TRABAJOS SE DEVOLVERÁN EL DÍA 22 DE JULIO
DE LAS 10:00 A LAS 12:00HORAS EN EL CENEYCO.
NO SE RECIBIRÁN TRABAJOS QUE NO ESTÉN EN EL FORMATO Y CON LAS ESPECIFICACIONES REQUERIDAS
SE EXHIBIRÁN LOS MEJORES TRABAJOS DURANTE EL EVENTO
LA PREMIACIÓN SERA EL DÍA DOMINGO 21 DE JULIO A PARTIR DE LAS 17.00 HORAS.

DISFRACES. *CATEGORÍAS NIÑOS Y ADULTOS*
INSCRIPCIONES DURANTE EL EVENTO, SEMIFINALES LOS DÍAS JUEVES18, VIERNES 19, SÁBADO 20 Y GRAN FINAL Y PREMIACIÓN EL DOMINGO 21 A PARTIR DE LAS 17:00 HORAS.

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO DE LA CIUDAD DE MEXICO, CENEYCO

AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ, ENTRE ABRAHAM GONZÁLEZ Y BUCARELI
A DOS CUADRAS DEL METRO JUÁREZ

Bases en: www.animedia.com.mx/lamole

Inf. Tel. 56 98 62 73

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

EN PORTADA
COWBOY BEBOP

DIRECTOR GENERAL
Alan Chávez A.

DISEÑO
Jacqueline de la Rosa

PUBLICIDAD
María Luisa Gómez
55 56 7 24

VENTAS AL MAYOREO
55 38 35 42

COLABORADORES

Luis Antonio Avalos
Erika Caballero
Krisia Salazar Espinosa
Verónica Vargas
Rodrigo Hernández Bernabe
Claudia Itzel
Laura Michel

IMPRESIÓN
DISEÑO FERZA
Obrero Mundial
55 38 35 42

SEINEN ES UNA REVISTA MENSUAL
MARZO, 2002 NUM. 29
SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE DE LAS PROMOCIONES DE SUS ANUNCIANTES.
SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE DE LA OPINION DE SUS ARTICULISTAS.

CERTIFICADO DE LICITUD
DE CONTENIDO: 7626
CERTIFICADO DE LICITUD
DE TITULO: 10981
NUMERO DE RESERVA DE TITULO EN
DERECHO DE AUTOR
04-1998*05261937 4000-12
DOMICILIO DE LA PUBLICIDAD
OBRERO MUNDIAL 804, COL. ALAMOS.
MEXICO D.F. C.P. 03400

TODAS LAS IMAGENES QUE ILUSTRAN ESTA PUBLICACION FUERON UTILIZADAS CON FINES INFORMATIVOS Y SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS AUTORES Y COMPIAS

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Editorial

Por Alan Chávez A.

Bienvenidos a esta nueva edición de Seinen, en donde hemos retomado los temas que nos han hecho del agrado de todos ustedes, ya que hemos dejado a un lado los especiales por un largo rato, los cuales esperemos que hayan disfrutado, y que en un futuro incierto regresarán, pero todo se deberá a petición de ustedes, ya que ustedes tienen la última palabra.
En los últimos meses ha llegado a nuestro país una gran oleada de nuevo Anime, al igual que Mangas traducidos a nuestro idioma, tanto de Editorial Vid, como de Glenat, tales como Caballeros del Zodiaco (Saga de Hades, ¡¡Por fin!!, al igual que Love Hina, Bronze Zetzuai, Card Captor Sakura, etc). En un excelente formato Manga, bastante fiel al original.
Y aquí en Seinen no podemos dejar pasar analizar, reseñar y contarles acerca de estas series que muchos disfrutarán, y que estan llegando calientitas a nuestro país, como es el caso de nuestra portada: la película de Cowboy Bebop, y que no se la pueden perder, al igual que de Comic Party, una serie con la que muchos de ustedes se sentirán identificados.
Les recomiendo que estén pendientes a nuestras futuras ediciones, ya que les daremos grandes sorpresas con respecto a reseñas de series nuevas, y el regreso de secciones que ya extrañaban, tales como nuestro Buzón, que regresa en este número, Video juegos y la sección "Tus Galanes", la cual llevará mes con mes nuestra nueva colaboradora, Angela C.C., quien no se calla nada con respecto a sus chavos favoritos del Anime.
También aprovecho para hacer una convocatoria e invitarlos a que nos manden cualquier cosa que quieran expresar, ya sean declaraciones de amor entre ustedes, sobre su vida, sus amigos, los videojuegos, cine, T.V., música, y cualquier cosa que se les ocurra, para poder publicarlos en nuestra página de Internet, ya que deseamos que ustedes puedan interactuar tanto con nosotros como entre si mismos, y mejorar nuestra propuesta de Website, todo con tal de que la puedan disfrutar todos nuestros lectores.
Así que ya lo sabes la invitación está abierta y queremos saber de ti, te esperamos en nuestro siguiente número, y recuerda que puedes escribirnos a:

buzonseinen@hotmail.com

y de la manera tradicional a:

Calle Valle de México Mz. 17 Lote 25 Dep. B
Col. Fuentes de Aragón C.P. 55210
Ecatepec Edo. De México

Así que Anímate a escribirnos porque es mejor:

"Expresar quien eres, que resignarte a vivir en el anonimato".

Fe de erratas: En nuestro número pasado en el artículo de Will Eisner se nos olvidó poner el nombre de nuestra colaboradora Laura Michel. Disculpen por el error.

4 **Anime** Cowboy Bebop
7 **Lo Nuevo** Comic Party
9 **Manga** Gon
11 **La Portada** Yaoi
14 **Cultura** Shintoismo
16 **Cultura** Festival de Sanja
17 **Video Juegos** Video Captor Tomoyo
18 **Anime** Digi Charat
25 **Doblaje** La Magia del Doblaje Japones...
28 **Manga** La Saga de Hades
30 **Correo** Buzón Seinen
33 **Lo Nuevo** Tomoyo Diary´s Complete
35 **Ciencia Ficción** El Señor de los Anillos

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

COWBOY BEBOP

Por: Luis Antonio Avalos

El viejo y salvaje Oeste de las películas de vaqueros (o cowboys, para fines aclaratorios en este artículo) siempre nos ha mostrado una imagen ruda en la que el fuerte es el único con posibilidades reales de supervivencia, en el que el sherif de la región normalmente es incapaz de castigar a todos los criminales (especialmente a los más viles y crueles) y en el que es clásico encontrar en las paredes carteles con el retrato de algún criminal y la leyenda "Se Busca".

Cuando un criminal se gana la dudosa distinción de tener su rostro en un cartel de este tipo, cualquier persona tiene derecho a perseguirlo con el fin de entregarlo y cobrar la recompensa e incluso algunas personas hacen una profesión como caza-recompensas, atentas siempre al monto que se ofrece por un prófugo para entonces lanzarse en su busca.

Uno pensaría que la bonita tradición de buscar criminales para cobrar la recompensa se ha perdido, sin embargo esto no es así, pues aún hoy se ofrecen recompensas por la captura o por información que lleve a la misma, de ciertos prófugos. El FBI ofrece sumas de hasta millones de dólares por algunas de las personalidades de su lista de los más buscados del mundo, en su mayoría terroristas, aunque en el pasado han logrado colarse a tan distinguida lista algunos asesinos seriales y personas relacionadas con el mundo de las drogas. El negocio de caza-recompensas, por tanto, aunque peligroso y difícil continúa siendo productivo y por tanto puede que se asegure un lugar en el futuro.

El Minton's Play House ubicado en Harlem, New York, fue fundado en 1938 por Henry Minton, un saxofonista. En 1940, el lugar fue adquirido por Teddy Hill, que decidió hacer que cada lunes fuera noche de Jazz, una noche especial en la que músicos de Jazz de cualquier parte eran bienvenidos para tocar en competencia con otros músicos y que pronto se hizo popular. Muchos jazzistas famosos como Roy Eldridge, Rudy Williams y Charlie Christian, entre otros, pasaron por aquí para probar su habilidad y talento contra otros músicos.

Para 1941, jazzistas jóvenes comenzaron a reunirse en este lugar en esos famosos lunes. Eran músicos que se habían aburrido del Jazz tradicional y que esperaban encontrar algo más. Esta búsqueda condujo a la cración de un nuevo estilo que rompía con la tradición, ofrecía mayor libertad y abría nuevas posibilidades para hacer Jazz. El estilo fue bautizado como Bebop.

Ahora estamos en el año 2071. Efectivamente, el negocio de caza-recompensas se ha mantenido y, de hecho, se ha vuelto tan popular que hasta existe un programa de televisión especial para caza-recompensas donde se habla de los prófugos, se dan algunas pistas sobre ellos y por supuesto se habla del monto de las recompensas.

A bordo de cierta nave hay un grupo de caza-recompensas con un estilo fuera de lo tradicional. Estos "cowboys" del futuro no le temen al peligro y viajan por el sistema solar atrapando delincuentes. La nave se llama Bebop y sin duda refleja el espíritu de sus tripulantes.

Bienvenidos sean al mundo de Cowboy Bebop, un lugar en el que las naves interestelares son tan comunes como los sombreros y los zarapes. En el mundo de Cowboy Bebop los sueños futuristas se mezclan con detalles del pasado y del presente, resultando en un ambiente exótico y muy contrastante tanto en su arquitectura y costumbres como en sus situaciones.

Dirigida por Shinichirou Watanabe y escrita por Hajime Yatate, esta producción de la compañía Sunrise consta de 26 capítulos (o 27, contando un capítulo extra de reseña de capítulos anteriores) que originalmente se transmitieron en abril de 1998 en Japón. Curiosamente, la serie se transmitió semanalmente por capítulos salteados y el resto de los capítulos fueron distribuidos simultáneamente como OVAs; sin embargo, ese mismo año, el canal por satélite WOWOW transmitió la serie completa a partir de octubre.

Desde el año pasado, Cartoon Network también comenzó a transmitir la

serie en los EU de forma casi íntegra (en otras palabras, haciendo pocas ediciones al trabajo original y sin desaparecer capítulos). Esto como parte de una barra de animación para adultos al estilo del canal por cable Locomotion, muy conocido ya entre los fans hispanoparlantes del anime.

Los diseños de las naves en la serie son de Kimitoshi Yamane y los diseños de personaje corresponden a Toshihiro Kawamoto.

La música corre a cargo de Yoko Kanno y The Seatbelts, y en este punto cabe agregar que la música juega un rol muy importante en lo que corresponde al ambiente de la serie. Yoko Kanno, caracterizada por su toque exótico y mistico, cambia drásticamente su estilo y con ayuda de The Seatbelts le pone el tono bebop a la serie, explorando alegremente este género del jazz. Hablando de The Seatbelts, ellos son en realidad un grupo de músicos reunidos por Yoko Kanno, de hecho, la mayoría son los mismos que le han ayudado en trabajos anteriores como Escaflowne y Macross Plus, pero para Cowboy Bebop decidieron ponerse un nombre que sonara cool, disfrazara su identidad y los identificara como grupo.

Ya que hemos recorrido el staff de la producción, vamos ahora con los personajes de la serie. Frente a nosotros tenemos el Bebop. Entremos.

El interior de la nave es amplio, casi como una casa con baño, cocina y sala incluidos. Es precisamente en la sala, sobre el sofá que nos encontramos con este tipo flaco y de cabello alborotado que responde al nombre de Spike Spiegel. Uno de los pasatiempos favoritos de Spike es dormir y su apariencia no es la del héroe típico, pero no te dejes llevar por las apariencias, pues él no sólo es el personaje principal de la serie, también es un experto en artes marciales y uno de los personajes con la actitud más cool que he conocido. Es un tipo ágil que no le teme a nada. En el pasado perteneció a los Dragones Rojos, un grupo de la mafia china del que pudo salir hace apenas tres años y sólo después de fingir su propia muerte.

Spike suele ser asaltado por imágenes recurrentes del pasado. Imágenes de una hermosa mujer llamada Julia y de un tipo duro y tan ágil en batalla como él mismo llamado Vicious. Estas imágenes aclaran poco a poco parte de su pasado obscuro y llega un momento en el que Vicious reaparece, con conocimiento de la falsa muerte de Spike, para un enfrentamiento final.

Spike entrena diariamente a bordo del Bebop para mantener y mejorar su habilidad y además de la Bebop tiene una nave más pequeña y rápida, la Swordfish II con la que suele escapar de situaciones difíciles. También le encanta ver Big Shot, el programa especial de televisión para caza-recompensas.

Ahora seguimos caminando por la nave. Ese hombre alto y musculoso con prótesis metálicas en su cuerpo que se encuentra cocinando es Jet Black. Fue un agente de la ISSP, una fuerza policial espacial y es la única persona en la que Spike confía plenamente. No obstante, ni siquiera Spike sabe cómo es que Jet perdió su brazo y lo reemplazó por uno cibernético.

El pasado de Jet está repleto de viejas amistades, amores perdidos y traiciones. A lo largo de la serie logra solucionar la mayoría de estos asuntos pasados.

Jet, al igual que Spike, tiene una nave más pequeña y rápida, la Hammerhead.

El sonido de la regadera indica que hay alguien usando el baño, seguro se trata de Faye Valentine. Ella es la rival de Spike y muchas veces ha logrado adelantársele en el trabajo y ganarle las recompensas, pero pese a esto visita de vez en cuando el Bebop, aunque su estancia en él suele pasarla esposada (como medida de precaución por parte de Spike y Jet) o ideando nuevas formas de tortura para Ein, al que veremos en un momento.

Faye es una apostadora tramposa y esto le ha causado la adquisición de una deuda muy grande que ha llegado a poner en peligro su vida. Es también una asombrosa cazarecompensas que no le

VINCENT

SPIKE

teme a nada y que logra mantener la sangre fría hasta en las situaciones más difíciles.

Faye es algo mayor de lo que aparenta, lo que se debe a su uso de una especie de cámara criogénica. Por supuesto, este ánimo por conservar su belleza juvenil nadie puede recriminárselo, después de todo esa belleza es parte de lo que la hace uno de los personajes favoritos de la serie.

Por supuesto, Faye tiene también una pequeña y veloz nave. Esta nave es la Redtail y mediante un control en sus brazaletes, Faye puede llamarla para poder escapar de apuros en ella.

Ese de ahí es Ein. Es un perro criado en un laboratorio y no se lleva muy bien con Faye (si estás dispuesto a comer alimento para perro sólo para torturar al can que tienes enfrente, algo debe significar).

Los experimentos que se le realizaron a Ein lo convir-tieron en un perro muy inteligente. Está en el Bebop desde el segundo capítulo de la serie.

Frente a una computadora portátil, tecleando velozmente, tenemos a Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV... en la red se presenta como Radical Edward... mmm... bueno, el problema aquí es que Ed, como todos a bordo le llaman, es en realidad una niña de 13 años. El nombre que tiene se lo puso ella misma porque lo encontró divertido.

Ed es una genio hacker que solía vivir en un tiradero abandonado en la Tierra, rodeada de compu-tadoras hechas por ella misma con las cuales controlaba las computadoras y naves de otras personas. De hecho, obligó a la Bebop a regresar por ella y desde entonces se convirtió en parte de la tripulación, ayudando con sus habilidades a la búsqueda de prófugos e información en general.

Ed tiene una forma de ser bastante peculiar y extravagante, siempre muestra demasiada energía y se lleva muy bien con Ein, tal vez porque de alguna forma se entienden por ser ambos genios.

FAYE VALENTINE

Bien, estos son los personajes principales de Cowboy Bebop. Pero la cosa no termina en la serie, pues también existe el manga escrito por Yatake Hajime. La primera versión del manga nos presenta unos diseños muy distintos a los de la serie, principalmente en Ed y en Spike; está dibujada por Kuga Caine. La segunda versión, dibujada por Yutaka Nanten, nos presenta diseños muy similares a los de la serie... después de todo, esta segunda versión apareció después de la serie.

La primera versión del manga está compilada en dos volúmenes, mientras que la segunda puede encontrarse en tres volúmenes o en un solo volumen especial con las tres partes. Este manga apareció originalmente en la revista mensual Asuka Fantasy DX.

Además del manga, también podemos encontrar un par de video juegos para Play Station y por supuesto mucha parafernalia típica del anime (desde papel con impresiones de los personajes hasta modelos de los mismos).

Finalmente tenemos la película, Cowboy Bebop: Kickin' Down Heaven's Door.

En esta, la tripulación del Bebop (incluída Faye) se lanza en la búsqueda de un bioterrorista que resulta tener sobre su cabeza la recompensa más grande que se ha ofrecido en mucho tiempo. Este bioterrorista resulta ser un hombre misterioso llamado Vincent, que no aparece en la serie y que al parecer alguna vez fue parte de un experimento militar que destruyó sus recuerdos y le mostró visiones que lo han hecho dudar de si vive en el mundo real o en un sueño (un dilema muy típico en las filosofías y religiones orientales).

http://arlequincreations.org/

Vincent es perseguido por una mujer llama-da Electra, con la que tiene un pasado compartido que obviamente él no recuerda. Electra tiene una personalidad fuerte y decidida, pero al igual que Spike tiene algunas heridas del pasado que necesita curar. La acción de la película se desarrolla en Marte, a unos días de la celebración de Halloween. Vincent planea lanzar un ataque que acabará con toda la vida humana y nadie parece capaz de detenerlo. Aún Spike es derrotado por él, sintiendo por primera vez lo que es el miedo.

Sin duda, Vincent es el enemigo más difícil al que Spike se ha enfrentado, pues a diferencia de Vicious, que posee una habilidad similar a la de él, Vincent muestra una habilidad superior.

La película muestra los diseños de Toshihiro Kawamoto mejor que nunca, aprovechando algunos efectos por computadora para agilizar o poner efectos dramáticos en algunas escenas. Las escenas de acción son ágiles y emocionantes, como en una película de artes marciales. Y el trasfondo filosófico bien puede dejar trabajando a más de una mente al menos por un rato; no menos de lo que podría esperarse de una película que termina con la frase, luego de pasados todos los títulos del final:

¿ESTÁS VIVIENDO EN EL MUNDO REAL?

JULIA

http://arlequincreations.org/

こみっくパーティー
COMIC PARTY

Por Erika Caballero

Si te gusta dibujar, crear tus propios personajes e historias fantásticas con el poder de tu imaginación, y tu sueño es compartirla algún día con todo el mundo, esta serie es para ti. Su nombre es "Comic Party", donde te encontrarás con personajes nada diferentes de la realidad y con los cuales te sentirás identificado, debido a que al igual que tú, sienten tremenda fascinación por los cómics.

Se trata de la historia de un chavo llamado Kazuki Sendou, cuyo sueño es aprender a dibujar "doujinshis", es decir, historias alternas que dibujan los fans sobre sus personajes de manga favoritos (Caballeros del Zodiaco, Super-campeones, Sailor Moon, Dragon Ball, etc.), algo similar a los famosos fan fictions, y que venden en Convenciones.

Todo comienza cuando Kazuki corre por los pasillos de su escuela para llegar a tiempo. Al entrar a su salón de clases, se da cuenta de que algo raro está pasando. ¡Hay caras nuevas en su salón de clases! Todos lo saludan como si fuese un viejo amigo, pero al parecer le son completamente desconocidos, ya que se asusta y huye de ellos. ¡Son tan extraños!

Comienza a enloquecer cuando se da cuenta de que todo había sido un sueño. ¡Menos mal! Fue Mizuki, su mejor amiga, quien lo despertó de esa "terrible" pesadilla. Así que lo espera a que se vista rápido para llegar lo más pronto posible a la escuela...ahora sí!

Al llegar ahí, se encuentran con un tipo medio loco salido de la nada que parece conocer muy bien a Kazuki, llamado Taishi, y le dice que su objetivo de ahora en adelante será el de guiarlo mediante divertidos y diversos métodos para lograr su sueño de convertirse en todo un creador de "doujinshis".

Mientras, Kazuki y Mizuki se siguen preguntando de dónde salió éste escandaloso tipo de cabello verde, quien utiliza en su vocabulario distintas frases y modismos en inglés; la más célebre de ellas y que seguramente adoptarás es la de "My brother, my sister", que repite cada vez que se dirige hacia alguno de sus amigos, o mejor dicho, cada vez que abre la boca.

Lo primero que hace Taishi, es invitar a Kazuki a una Convención de Doujinshis, en la cual (como mencioné antes) se exponen mangas escritos y dibujados por fans, ya sea parodias o creaciones originales de su imaginación. Sólo lo hace con el fin de que Kazuki se vaya familiarizando con este mundo que de ahora en adelante le espera.

Hay una gran cantidad de gente formada afuera de la Convención ansiosa por entrar. Tanta era la multitud de Otakus, que Mizuki se pierde entre ésta. Kazuki la busca, aunque parece imposible encontrarla. Mira a su alrededor la enorme cantidad de gente parada frente a los diferentes stands, ansiosos por comprar copias sobre sus cómics y mangas favoritos.
No le queda más remedio que salir de ahí, sólo que no encuentra la salida.

En el camino se encuentra con una pequeña niña que ha perdido el control de un carrito tipo "diablito", y camina torpemente, se tropieza con todo lo que esté frente a ella. Su nombre es Chisa Tsukamoto, quien agradece a Kazuki el haberla ayudado a salir de sus problemas de coordinación.

Después de ello, escucha casualmente una discusión en una de las mesas de exhibición, cuya encargada es una chica de lentes llamada Yuu Inugawa. Sabe dibujar doujinshis, y al parecer está vendiendo muy bien, ya que sus dibujos gustan mucho a la gente y no son muy caros. Así que pide al chavo la ayude a vender.Él acepta gustoso, cuando se da cuenta de que los personajes que ella dibuja son los mismos que vio en su sueño (los mismos que supuestamente eran sus compañeros de clase),

pertenecientes a una historia llamada "To Heart". Yuu es una buena persona, talentosa y llena de sueños, quien no se cansa de motivar a su nuevo amigo al conocer sus expectativas, y más por compartir algo que ambos tienen en común.

Más tarde, se acerca a Yuu una chica escandalosa de cabello verde llamada Amy. Se trata de una chica egocéntrica, también autora de doujinshis, quien presume tener más talento que nadie y vender más rápido. Pero solamente lo hace por el simple hecho de vender, el cual parece ser su único fin. No le importa si sus historias realmente tienen buen contenido, sino personajes bellos. Se burla siempre de Yuu y la llama "Panda".

Pero inteligentemente, Yuu la ignora y convence a Kazuki de que chicas como ella que se creen creadoras de doujinshis, no valen la pena.

Mizuki no comprende porqué a su mejor amigo le apasiona tanto el anime y el manga, al extremo de molestarse cada vez que lo cacha dibujando algún personaje en su cuaderno entre las horas de clase. Es como si se sintiera "reemplazada" por sólo hojas y lápices. Por tales motivos, comienzan a alejarse.

Para sorpresa de todos, Yuu se integra al otro día al grupo de Mizuki y Kazuki. Esto molesta aún más a Mizuki, ya que no entiende mucho "el idioma" en el que están hablando, y piensa que con ello Yuu acapara la atención de su amigo, a quien no para de llamar "baka" (idiota). Yuu le reclama, ya que no tiene por qué molestarse tan sólo por no entenderlos.

A solas, en su habitación, Kazuki se esfuerza mucho en dibujar algo propio, no se conforma con repetir algo que ya existe. Se desvela haciendo sus dibujos y amanece en su escritorio en el que se la vive la mayor parte del tiempo. Al otro día, Yuu lo acompaña a una imprenta. ¡Terminó su manga y ahora está listo para imprimirlo! Al parecer el mundo no deja de ser pequeño, ya que Chisa, la chiquilla que se tropieza con todo lo que haya o no frente a su paso, está trabajando en dicha imprenta. El manga de Kazuki está listo para venderse. Tiene lugar una segunda Convención de Cómics, en la que hará su debut como creador de "doujinshis". Comparte la mesa con una chica reservada, tímida, llamada Aya Hasebe lista también para vender su manga. Pero...¿qué ocurre? Nadie se acerca a comprar, pasan los minutos y parece que la mayoría prefiere las historias de Amy, cuyos dibujos son más atractivos y llenos de color. Kazuki y Aya se sienten mal por ello, ya desanimados, hasta que Yuu se acerca y le explica a su amigo que no deben estar de apáticos, sino que deben decorar su mesa de manera que atraiga la atención de la gente para que se acerque. Kazuki le agradece y comienza a llamar a la gente para que lea sin compromiso sus historias. Pero ¿Logrará venderlas? ¿O lo logrará Amy con sus historias frívolas? ¿Se reconciliará con su mejor amiga Mizuki? Quien por cierto extraña tanto a su amigo que comienza a comprar cosas compulsivamente, sin importar su precio.

Y así comienza la aventura de este chico, quien con la ayuda de la chica de lentes y el agringado Taishi, lucha por alcanzar su meta y que algún día la gente conozca sus historias.

Comic Party es una magnífica historia original de Aquaplus, un equipo creativo totalmente desconocido en nuestro continente; cabe mencionar que el diseño de personajes corrió a cargo de Koichi Taguchi, quien ha trabajado en series como Pokemon y Slayers. La serie consta de trece episodios (y dos especiales) que no te puedes perder, sobre todo porque te sentirás identificado con la trama si tu amor al dibujo, al anime y al manga es muy grande. Si tú tienes talento, aprovéchalo, persigue tus sueños y da lo mejor de ti, crea tu propio estilo, no trates de imitar a nadie, a fin de cuentas puedes sorprender a muchos con tus ideas. Es cierto que en nuestro país es difícil la propagación de la historieta mexicana, y es porque tal vez no encontramos apoyo. Pero si no nos unimos y lo buscamos, ¿quién más nos lo va a dar? Las cosas no llegan solas, búscalas, entre más puertas toques será mejor, ya que al menos una o dos de ellas se abrirán.

****

El manga "To Heart"... ¡En realidad existe!

¿Recuerdas el sueño alocado de Kazuki al principio de la historia? Pues los personajes con los que soñó existen de verdad en un manga que se llama "To Heart", el cual originalmente se presentó como juego Hentai para computadora. Posteriormente decidió lanzarse como manga Shoujo (ya sin perversiones), estrenando la serie de TV en 1998, también con 13 episodios. Se trata de una historia de jóvenes preparatorianos que pasan por diversas situaciones, aunque no se profundiza en ellas. No es rica en contenido, pero logra entretener al televidente. Destaca una hermosa chica robot de cabello verde, y que ayuda en la limpieza de una familia. Los demás personajes son los típicos del anime: la bonita, la tímida, la sociable, los deportistas, el cretino, la artillera, la que canta, etc. Pronto te tendré lista la reseña completa.

****

GON
TANAKA

Por: Luis Antonio Avalos

Un castor trabaja arduamente construyendo una pequeña presa, se sabe un experto en esa materia y no le da mucha importancia cuando descubre que otra criatura, un dinosaurio tamaño petit, comienza a hacerle la competencia. Castor y dinosaurio se envuelven en una competencia para ver quién hace su presa más rápido, pero el dinosaurio no sólo debe aprender a derribar árboles, sino que además se da el tiempo de derrotar a un lobo que amenaza con devorar a un pequeño conejo.

Por la experiencia del castor y los contratiempos del dinosaurio, pareciera que el primero terminará antes. Pero cuando el castor finalmente termina su presa, mira al cielo y descubre con asombro que su obra está rodeada por una presa enorme, en cuya cima duerme plácidamente el héroico dinosaurio.

En 1990, el mangaka Tanaka Masashi terminó con su serie titulada Flash. Esta serie de tres volúmenes era la historia de un bandido del salvaje oeste, el tipo rudo y de pocas palabras que al final de cada aventura se queda con el dinero y la chica. En la última aventura de Flash, nuestro peculiar bandido se dedica a la crianza de un nuevo compañero de aventuras, el cual es, ni más ni menos, que un dinosaurio bebé. Este dinosaurio bebé no sabía entonces el futuro que le esperaba y menos que este futuro nada tendría que ver con acompañar a un bandido del oeste.

En 1992, luego de terminados los dos proyectos que siguieron a Flash (Unidentified Prince Object U.P.O y Bouken Victoria-gou), publicados por Kodansha al igual que todo el trabajo de Masashi, apareció una nueva serie titulada Gon. El trabajo de Musashi hasta ese momento se había distinguido por no contener muchas palabras, pero Gon iba más allá de esto, pues en esta historia no había ni una sola palabra, todos los eventos y escenas se explicaban a sí mismos por medio del dibujo.

El estilo de dibujo en Gon es muy detallado y los trazos son firmes y algo obscuros. Es interesante que a diferencia de otros mangakas, Masashi no emplea screentones (o sea las calcomanías que crean efectos de gris por medio de puntos y que es natural ver en el manga), todos sus efectos de sombra y sus grises los logra con tinta. El trabajo en Gon es tan bueno que Tanaka Masashi ha ganado varios premios a nivel mundial por su obra. En 1998, Gon fue multinominado en los premios Will Eisner (el Oscar de los comics para quien no lo sepa) y logró ganar dos de los cuatro premios a los
que se le nominó (Mejor Publicación Humorística y Mejor

Adaptación Americana de Material Extranjero), derrotando en estas dos

categorías a personalidades de la talla de Bill Morrison y Hayao Miyazaki.

Actualmente es posible conseguir varios volúmenes de Gon traducidos al inglés (bueno, los títulos traducidos, pues como ya se dijo este es un trabajo sin palabras, recordemos que los dinosaurios no hablan) publicados por DC Comics y Paradox Press. Estos volúmenes tienen precios accesibles y son muy recomendables, el único problema en México es que son algo difíciles de conseguir, aunque tu tienda de comics favorita tal vez podría ayudarte a obtenerlos mediante pedido. Todos los volúmenes de Gon son en blanco y negro con excepción de uno titulado en América como Gon Color Special y publicado por DC.

Gon ha llegado también al mundo de los videojuegos con su propio título para Super Nintendo, pero es todavía más llamativo el hecho de que en el juego de combate Tekken 2 para Play Station, este pequeño dinosaurio aparece como un personaje secreto (y además uno bastante difícil de vencer debido a lo difícil que es golpear a un contrincante de medio metro). Pero bueno, ¿qué es lo que hace tan especial a Gon realmente? ¿No hemos tenido suficiente de dinosaurios en los últimos años?

Pues dinosaurios hay muchos, cierto, pero no como Gon. Para empezar este dinosaurio, como ya dije, mide alrededor de medio metro de altura, es una criatura alegre y encantadora pero igualmente es tan fuerte que puede derribar un árbol grande de un solo cabezaso o de una mordida. Realmente no hay una explicación del por qué Gon vive en el presente, lo que le da un toque fantástico a la historia, sin mencionar que en cada aventura Gon parece estar en un nuevo lugar del mundo, pero eso sí, siempre un entorno natural en el que nunca hay humanos cerca. Así, el pequeño dinosaurio ha sido visto en las estepas africanas montado sobre un león, en la Antártida a lado de pingüinos, en los bosques del Norte de América conviviendo con lobos, osos y castores, tratando de aprender a volar como las águilas y hasta combatiendo insectos mutantes en el interior de la Tierra.

Pero además de esto, nuestro dinosaurio se engalana con un toque de humor, a veces un tanto inocente, a veces un poquito negro. Es un tipo de humor gráfico bastante elegante que además nos hace sentirnos como el público de una escena natural fantástica que sin embargo conserva la belleza y el salvajismo de la naturaleza de nuestro propio mundo.

Gon con la misma facilidad defiende a los animales inocentes y causa varias formas de destrucción creativa. Es como un niño travieso que se da el tiempo de aprender nuevas cosas y siempre da lo mejor de sí.

Como toque final, Gon puede ser disfrutado tanto por niños que aún no aprenden a leer como por adultos con gustos exigentes, pues se trata de una obra de arte fantástico que logra romper con toda frontera. Una historia universal, natural y simpática empacada con forma de tiranosaurio miniatura.

http://arlequincreations.org/

Yaoi

Por: Krisia Salazar Espinosa

INTRODUCCION

Se te ha encomendado la realización del guión para una publicación manga, que contenga: comedia, drama, acción, tragedia, romance, etc. Incluyendo también el tema de las relaciones sexuales, la única condición que ha puesto el Editor, es que los dos personajes principales (que por supuesto son los que llegaran a enamorarse) sean del mismo sexo y mas específicamente "hombres"; El resultado: Una historia YAOI.

A primera vista la lógica del genero YAOI espantaría a varios estratos de nuestra sociedad, sin embargo, revisando la historia de la humanidad, la "homosexualidad" existe desde la antigua Grecia (donde se veneraba la belleza masculina representada en la perfección física de sus Dioses) y ha permanecido presente hasta nuestros tiempos. La humanidad rara vez ha tratado el tema en la literatura, cine u otros medios de comunicación, la diferencia la hizo Japón, incluyéndolo en el universo Manga.

INICIOS

El manga shoujo es el que se encarga de darle cabida a este polémico y a la vez atrayente genero; En un principio fue creado para el publico femenino, aunque actualmente no solo es este el que consume los cientos de mangas que son publicados mensualmente, ya que, aunque minoría también cuenta con un publico masculino.

El YAOI nació a raíz de una evolución al "Shonen-ai" y quizá la característica principal que sigue guardando para con este (aparte de un romance hombre-hombre) es el estereotipo de chico extremadamente apuesto, de singular belleza, carácter y personalidad arrolladora y capaz de arrancar suspiros y pasiones tanto a mujeres como a hombres gracias a una sonrisa seductora o al guiño de un ojo. Algunas veces estos chicos contaran con apariencia varonil, otras algo afeminada, e incluso se llegará a una apariencia totalmente andrógina a la cual no se le otorgará sexo alguno hasta que la historia nos lo de a conocer.

Pero para comprender del todo como surgió el género yaoi, primero conoceremos un poco los principios del Shonen-ai (el cual se traduce como: "Amor entre chicos" ó "Amor de muchachos"). Este último apareció a principios de la década de los 70's, formando una rama muy importante del shojo (manga dirigido a las chicas) y con la cualidad de tomar personajes masculinos del shonen (manga dirigido a los chicos), pero a diferencia del shojo que se publicaba hasta entonces, este nuevo género era realizado totalmente por mujeres, siendo Moto Hagio, quien abriría la brecha para el tema de la homosexualidad en el primer manga shonen-ai, donde el tema principal es el del tratamiento de romances entre chicos que se encontraban viviendo en un colegio exclusivo para varones.

Sin embargo es hasta 1977 que el shonen-ai tiene su primer y quizá mas importante cambio, ¿cuál fue?. bueno, hasta aquí las historias no pasaban de simples insinuaciones de romances entre chicos, nunca se llegaba

http://arlequincreations.org/

a algún contacto físico y los enamorados solo intercambiaban miradas o actuaban situaciones embarazosas, pero en ese año apareció una autora que dejaba de lado esas insinuaciones y las cambiaba por escenas increíblemente explicitas (para esos tiempos) de relaciones sexuales entre los protagonistas, originando una controversia que solo hizo de lo prohibido un tema aceptado por el publico femenino.

El consumo de esta nueva adquisición del manga generaba la aparición de nuevas historias, llevando en su contenido la frescura de un guión original y personajes recién nacidos de la imaginación de las autoras, pero. ¿qué es más delicioso que adquirir los mangas de tu historia y personajes favoritos?. ¡exacto! ¡Hacer una parodia de ellos!, con esta forma de pensar surgió el YAOI como tal, gracias a las fanáticas del shonen-ai las cuales actualizaron el estilo sacándolo de la monotonía de conocer solo una versión de los hechos, ya que, sin pena pero si con mucha gloria comenzaron a parodiar a sus personajes favoritos (tanto del shonen-ai, como del shojo y del shonen) haciéndolos actuar en historias que ellas mismas creaban e ilustraban y que después eran promocionadas en los famosos mercados de comics.

El medio impreso que lanzo el YAOI al consumo general, fue el de los Doujinshis, alrededor del año de 1985, otorgándole un nombre cuyo significado hasta la fecha no termina de explicar la verdadera naturaleza y razón del Yaoi. "YA" de: Yamashi = No hay subida, "O" de: Ochinashi = No hay bajada, "I" de: Iminashi = Insignificante; Interpretado de la siguiente manera: "Ningún clímax, ningún punto, ningún significado" ó "No es malo, no es bueno y es insignificante", aunque también existe esta otra interpretación: "YA" de: Yaru = hacer, "O" de: Okasu = Violar, "I" de: Illimeru = Molestar.

CARACTERISTICAS

El doujinshi fue el que hizo aparecer la fiebre de las fans por tomar a los principales personajes masculinos que aparecían por ese entonces de moda en el genero Shonen para transformarlos de manera radical, otorgándoles un nuevo sentido a su vida amorosa; si en un pasado (refiriéndonos a la historia original) los personajes eran enemigos a muerte, el Yaoi se valía de dicha rivalidad para llevar a los dos chicos a transitar por un camino en común que no tenia otra desembocadura mas que la de unirlos para complementarse el uno al otro en todo el sentido de la palabra. Como ejemplo de esto tenemos los doujinshis yaoi que aparecieron gracias a la rivalidad existente entre: Oliver y Benjí*, Rukawa y Sakuragi, Hyoga e Iky, entre muchos mas. (*) Nombres como se conocieron en México.

Las historias se volvieron mas atrevidas visualmente, y no tan solo se aprovecharon de odios, si no también de largas amistades o tiempos cortos de conocerse para generar la historia de un tortuoso romance, se usó mas el recurso de los mo-mentos de tensión entre los actores y dándole rienda suelta a su imaginación las autoras eternizaron relaciones amorosas que nunca se hubieran siquiera imaginado o aceptado por el público fanático (refiriéndonos a los chicos que odian ver a sus ídolos relacionados o enamorados de sus eternos enemigos, un caso: Iori Yagami y Kyo

Kusanagi), entraron a escena temas de pornografía, sadismo o el mismo masoquismo, el acoso sexual y las violaciones se miraban no con el mismo desagrado de antes ya que ahora estaba la cosquilla del morbo por tratarse de un hombre que gustaba de otro hombre.

Al hablar del contenido del yaoi se puede pensar. ¿y que diferencia tiene con el hentai?, la respuesta es que son estilos que si están unidos es por el hecho de pertenecer al universo manga, nada mas, pues simplemente no tiene comparación el uno con el otro.

Mucho del éxito del yaoi radica en que para sobrevivir hace uso de la herramienta mas importante de un comic: un buen guión, con su principio, desarrollo y final, así como puntos medios y el clímax de la historia, tiene coherencia de tiempo, de acciones, y lo mejor de todo, los personajes llevan una vida normal a su medio ambiente, se divierten, pasean y sufren por encontrarse atrapados en una relación que se considera tabú para la sociedad y la cual no pueden expresar abiertamente por miedo a ser rechazados por la persona de la que están enamorados o por la gente que los rodea, y claro también esta la importancia de un buen trazo y dibujo.

Es un estilo de manga que quizá por ser realizado por mujeres tiene ese toque de elegancia y crudeza que lo vuelve mas atrayente de lo que ya es, donde encontramos relaciones amorosas que van desde lo mas tierno y sublime hasta lo mas violento y desgarrador que podamos soportar, encontramos almas perdidamente enamoradas que por impotencia de no aceptarse como son se vuelven violentos con la persona amada y la lastiman hasta desangrarla, ó en otro caso vemos al eterno enamorado que será siempre fiel y al cual solo le importara hacer feliz a su pareja luchando contra todo lo que se oponga a su amor, estos son solo dos ejemplos de la diversidad de casos que se pueden encontrar en el Yaoi.

http://arlequincreations.org/

ACTUALMENTE

Llegado este punto se debe aclarar que aunque comenzó como parodia de personajes ya existentes, el yaoi ha ganado tanto peso que además de retomar a los conocidos, genero valor para seguir creando historias de tinte original, que mes tras mes son la delicia de las chicas que se pasan horas leyendo las tragedias y alegrías de sus deli-cados favoritos.

Además de que algunos doujinshis han ganando tanta fama que las editoriales les dan su tan exigida recopilación en tomos gruesos pasando a ser mangas de colección.

Para reforzar todavía mas el éxito del yaoi, las editoriales crearon una gran variedad de revistas especializadas en el trato y publicación de este género, aquí mismo haré una pequeña lista y reseña de cada una. En el idioma español a falta de otro término se les ha llamado "Antologías" ya que son recopilaciones de diferentes historias como autoras, algunas de estas historias pueden ser tan cortas que en un sola antología empiezan y terminan, otras quedaran para continuar en varias entregas mas.

Primero tenemos dos de las antologías que recopilan historias de revistas del genero: "Be x boy zips" la cual recolecta las publicadas en "Be x boy gold de Seiji biblos" " Bis-ciel Anthology" que recolecta las historias de la revista "Asuka Ciel de Kadokawa shoten"

Antologías que recopilan de varias autoras: "Image" ó "Boy's love comic" publicada por Byakuya Shobo, en esta encontraras gran variedad de temas (fantásticas, travestismo, masoquismo, misterio, etc.), cuenta con autoras realmente buenas, ofrece gran calidad, además de cantidad.

"Ice-cream Boy" publicada por Shuberu comics, en sus tomos encontrarás desde comedias hasta temas bastante serios y actuales.

"Ovis" publicada por Akaneshinsha, es la que cuenta con mas volúmenes publicados (un total de 17 números) donde combinan manga y novelas ilustradas, de esta es importantísimo resaltar el trabajo de portada realizado por Mamiya Oki, y cuenta con una gran variedad de estilos.

"June" apareció en 1978 tratando todavía el tema del shonen-ai, continua actúalmente volviéndose la revista del género mas veterana.

"Kikan magazine zero" ésta se dedica al trato de historias sobre fantasía y ciencia-ficción.

"Hanamaru manga" publicada por Hakusensha, ésta recopila shone-ai, volviéndola una de las publicaciones más ligeras.

"Reijin" publicada por Takeshobo, especial para público mas adulto.

"Racish" e "Ichiban suki" son publicaciones de Kichijouji kikaku y simplemente se especializan en el tema yaoi y shonen-ai.

"Hanaoto", "Hanaoto happy end", "Hanaoto deluxe" y "Hanaoto deluxe super" son publicaciones de Houbunsha y se dirigen al público adulto.

"Shy" de Taiyoutosha, ésta es más que nada muy suave y con finales casi siempre felices.

Todavía existen otras, pero estas son las mas importantes.

¿POR QUE DE SU EXISTENCIA?

Bueno y entrando a la razón científica del fenómeno, no vale la pena explicar cada una de las teorías que existen sobre por que lo hacen o por que gusta tanto a las mujeres el genero Yaoi, ya que sorprendidos por la aceptación de este peculiar estilo, los estudiosos de la sociedad se han dado a la tarea de investigar los motivos que lo hacen posible.

La más aceptada es la de que es un medio de proyección del inconsciente, es decir que se expone una situación en la que a las chicas les gustaría estar con sus personajes favoritos, mejor explicado les encantaría vivir un romance con estos, y como siendo mujeres odian la situación donde "su" chico tiene una enamorada (y peor aun si él le corresponde) esta molesta chica es borrada del mapa y prefieren verlo con otro hombre igual de guapo que él.

Sin embargo, el gusto se rompe en géneros y los motivos por el que gusta son tan variados como el por qué es tan consumido el manga en todo el mundo, así que no hay regla y si a los curiosos les interesa saber por que nos gusta.. bueno a preguntarnos directamente.

CLONCLUSIÓN

Es bien sabido que las culturas son muy diferentes, y lo que aquí puede ser bueno para algunos países puede ser de mal gusto y así sucesivamente, por ello para nuestra sociedad el yaoi no entra en lo "normal", pero para Japón es un tema cotidiano, lo único que se puede hacer es aceptarlo como un medio de expresión que puede gustarte o bien degradarte, pero antes de juzgarlo dale un vistazo a alguna de las grandes obras que ya pueden conseguirse aquí en México, o bien revisa alguna pagina Web y llega a tu propia conclusión, después de todo en estos tiempos es bueno tener la mente abierta.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Shintoismo

http://arlequincreations.org/

Por Verónica Vargas

El shintoismo es una religión originada en Japón aproximadamente en el último milenio a.C. Al principio existió como una mezcla amorfa de veneración a la naturaleza, cultos a la fertilidad, técnicas de adivinación, veneración de héroes y shamanismo. Su nombre se deriva del chino "shin tao", que significa simplemente el camino de los dioses.

Al contrario del Budismo, Cristianismo o Islam, no tiene fundador y no desarrolló escrituras sagradas, una explícita filosofía religiosa o un código moral específico. De esta manera, en sus orígenes, el shintoismo fue la religión de gente pura, quien, sobre todo, fue sensible a las fuerzas espirituales que penetraron el mundo natural en el cual vivian.

El shintoismo se asocia con el gobierno civil de Japón tan bien como otros aspectos de la vida diaria. El emperador es respetado y honrado por todos los miembros de la nación. Hay más de cien enormes templos dedicados a antiguos emperadores.

La palabra shinto, o el camino del "kami" (dioses o espíritus) surgió después del siglo VI d.C., cuando los japoneses buscaron distinguir sus propias tradiciones de las religiones extranjeras (budismo y confucianismo) que en ese momento se encontraban en choque.

El principal ritual se refiere a la purificación. Nunca se entra en un santuario sintoísta sin antes haberse purificado con agua de una fuente que siempre habrá en la entrada. Este ritual representa el restablecer la armonía alterada y exorcizar las malas influencias. La purificación, además, hace posible renacer, todo lo que sucede no es bueno ni malo, simplemente es, las olas del océano significan la eternidad, esta capacidad de evolución es lo más importante en cualquier ser vivo y su culminación llega cuando alguien se convierte en kami, que es un ser perfecto, objeto de veneración. La perfección de un grano de trigo será la espiga, al igual un ser humano alcanza el conocimiento y se convierte en kami.

El "kami" se aplica a los súper poderes, naturales o divinos, los cuales son reverenciados por los seguidores del shintoismo. Puede ser cualquier cosa que sea extraordinaria e inspire admiración o reverencia. Hay "kamis" relacionados a objetos y criaturas naturales: los espíritus de las montañas, mares, rocas, ríos, árboles, animales; los hay, además, guardianes de lugares particulares y clanes; también son considerados kamis a seres humanos excepcionales, incluyendo a casi todos los emperadores de Japón; las fuerzas abstractas y los malos espíritus también son reconocidos en el shintoismo, aunque por lo general el "kami" es benigno y su rol es mantener y proteger. Se considera que el "kami" es la fuente de la vida humana y la existencia. Este revela la verdad a la gente y da a ellos la guía para vivir en armonía con él.

Ser sintoísta es amar e investigar en las cualidades y en la naturaleza de todo lo viviente. La realización suprema del hombre es la capacidad de unificar lo múltiple en uno solo. Por eso creen que el alma humana se compone de cuatro facultades o capacidades:

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

- la capacidad de materializar las propias ideas
- la facultad de consolidar y organizar el mundo material
- el poder de analizar y diferenciar la realidad y
- la facultad de penetrar y de unificar en un solo centro la materia y el espíritu.

La escritura llegó tardíamente a Japón. Fue traída desde China en los s. V y VI d. C., y bajo el impacto de las escrituras chinas y budistas, se registraron los mitos del shintoismo hacia el s. VIII.

Los mejores documentos primitivos sobre los mitos del shintoismo son: las crónicas, llamadas Kojiki y Nihonhi.

Los mitos del shintoismo son numerosos y fantásticos:

El universo se creó en un mar de fango envuelto en tinieblas, entonces los dioses separaron el cielo de la tierra. Luego una pareja divina: Izanagi e Izanami engendraron las islas japonesas, así como los espíritus de las montañas, los vientos, el alimento y el fuego. Finalmente de ellos provienen los dioses más célebres del panteón sintoista: Amaterasu, la diosa del Sol; Tsukiyomi, dios de la Luna y Susanou, dios del trueno.
Susanou y Amaterasu compartían el gobierno del universo, pero Susanou trató mal a su hermana Amaterasu y esta corrió a refugiarse en una cueva, dejando el universo en tinieblas.
Salió cuando fue atraída por un baile que le organizaron los demás dioses. Le colgaron un espejo fuera de la cueva y cuando ella se asomó, vio su imagen reflejada y al acercarse para verse mejor, otro dios la tomó del brazo y la hizo salir. Luego Susanou fue juzgado por los dioses, quienes lo desterraron a la tierra baja.

Esta historia constituye el mito del Sol y la ocultación del astro durante un eclipse, así como la tormenta, el invierno y el destierro del trueno y la oscuridad que envuelven al mundo del mal.

Amaterasu se ha convertido en la deidad más importante del shintoismo y tiene el mayor templo de Japón, en Ise, sobre la costa meridional y donde se supone se conserva su espejo al cual se le rinde gran reverencia.

Le sigue en dimensiones el templo de Izumo, donde se venera a Susanou y a su hijo Ohonamochi, dios de la Tierra.

Un mito posterior relata como Amaterasu despojó a Ohonamochi de su reino sobre la tierra y se la dio a su nieto Ninigi. Éste descendió del cielo y se casó con la diosa del monte Fuji. Se asegura que uno de sus bisnietos fue Jimmu Tenno, el primer emperador de Japón, que se entronizó el 11 de febrero del año 660 a.C. De esta manera se creía que el emperador era de origen divino y esto dio lugar a la justificación del shintoismo del Estado, cuyas tradiciones se enseñaban en todas las escuelas de Japón.

En los cultos del shintoismo popular se venera a muchos otros dioses, el más importante es el dueño del alimento, Ukemochi y la diosa del arroz, Inari, ambos tienen santuarios en todas las aldeas.

Los santuarios populares son pequeños y sencillos, están construídos de madera y techos de caña y son reconstruídos cada 20 años, apegándose al modelo tradicional. En ellos no hay imágenes, puesto que éstas llegaron con el budismo, pero existen algunos símbolos como el espejo y la espada.

El shintoismo no es un culto primitivo. Posee un sacerdocio organizado, así como un complicado ritual. Se celebran ritos públicos en los antiguos templos del Estado. También hay festividades en honor de los dioses familiares y pueblerinos. Se trata de una religión esencialmente dedicada al amor y a la gratitud.

En el s. XVIII se inició un movimiento nacionalista para depurar al shintoismo de todas las influencias extrañas, especialmente el budismo. Se declaró que el shintoismo era la mejor y más pura de las doctrinas de la humanidad y rechazó las doctrinas religiosas y morales que vinieran del extranjero. El shintoismo era la única religión verdadera, no sólo para Japón, sino para todo el género humano, y por tanto, el pueblo japonés y su emperador tenían el derecho de gobernar al mundo.

El mito de la descendencia de Amaterasu fue puesto de nuevo en un primer plano. La sumisión del dios Ohanamochi hacia Ninigi, el nieto de Amaterasu, se tomó como modelo de la sumisión de todos los pueblos al emperador de Japón.

Después de algunos siglos de guerras y de gobierno de los shogunes (militares) se llevó a cabo la restauración Meiji en 1868, esto quiere decir que el Emperador recobró su puesto como jefe de Estado y así, el shintoismo recibió un gran impulso. Fue abolido el shintoismo dual, que era una combinación de shintoismo y budismo. Fue declarado la religión del estado japonés y se le puso al cuidado del más alto departamento gubernamental. Pero sucedió que en los círculos oficiales se dieron cuenta que el budismo estaba arraigado profundamente en las preferencias del pueblo y era imposible abolirlo. Así que en 1887 fue concedida la autonomía budista.

Al llegar la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, se le permitió al emperador continuar como la figura del Estado, a cambio de desmentir públicamente su origen divino.
En las escuelas se prohibió la enseñanza de la doctrina, lo que dio como resultado el abandono de muchos santuarios. Aún así, después de la recuperación económica de Japón, sus habitantes no olvidaron su religión autóctona y encontraron otra forma de practicarla por medio de las sectas.

Las sectas no están bajo el control del Estado, por lo que gozan de mayor libertad para desarrollarse de acuerdo a las necesidades religiosas del pueblo. Actualmente hay 13 reconocidas oficialmente. 3 de ellas pertenecen al shintoismo puro, opuesto al secular del Estado, y se esfuerzan por interpretar los mitos tradicionales de tal manera que esta religión pueda popularizarse. Existen 2 sectas confucionistas que enseñan la moral de Confucio teniendo como base la fe shintoísta. También hay otras sectas que se concentran en la adoración de las montañas, como el Fuji San.

Hay un par de sectas influidas por el cristianismo, la Konko Kyo, y la Tenri Kyo o "doctrina de la razón divina". En la primera su fundador asegura haber sido poseído por Dios, quien le reveló que sólo hay un dios y le enseño el uso de la oración improvisada.
La segunda fue fundada por una mujer cuyas teorías referentes a la salud y la enfermedad se parecen a las de la ciencia cristiana, siendo la curación por la fe la parte central de su sistema. El mal y las enfermedades son como polvo sobre el alma y esta secta se vale de ritos para purificarla.

Las sectas están contribuyendo a ocupar el vacío dejado por la decadencia del shintoismo oficial y están publicando sus pretensiones de ser la religión oficial de los japoneses.

El shintoismo coexiste paralelamente y a veces se entremezcla en la conciencia popular con el budismo. Muchos japoneses en la actualidad celebran ceremonias sintoístas en las bodas y funerales budistas en los fallecimientos. Ya que al shintoismo le interesa "el más acá", el escenario donde se desarrolla la vida, y el budismo pone más énfasis en la muerte y reencarnación, una frase muy popularizada entre los japoneses es "vivir como shintoísta y morir como budista"; además que a lo largo de su vida siguen ambas doctrinas simultáneamente, No hay ningún otro lugar en el mundo donde se puedan practicar dos religiones sin conflicto al mismo tiempo y en Japón lo llevan a cabo desde hace siglos.

Festival de Sanja

Por Verónica Vargas

En el barrio de Asakusa en Tokio, se encuentra el templo de Sensôji, conocido popularmente como Asakusa Kannon. Este es uno de los templos más antiguos de la ciudad y el que recibe más visitas, no sólo de turistas, sino también de gente con auténtico fervor religioso.

Según cuenta la leyenda, en la mañana del 18 de marzo del año 628 dos hermanos pescadores llamados Hamanari y Takenari Hinokuma echaron sus redes en el río Sumida (en la bahía de Tokio) y al sacarlas encontraron una estatua de oro del dios budista Kannon. En el mismo año se edificó el primer templo en su honor, en el lugar donde se encontró originalmente la estatua y ésta se colocó en un santuario recubierto de planchas de oro. Se supone que la estatua de Kannon sigue allí, aunque nunca se muestra al público. El templo ha ido creciendo poco a poco y aumentando su majestuosidad, a pesar de los incendios que ha sufrido y de que la pagoda principal fue destruida durante la Segunda Guerra Mundial, aunque fue reconstruida más tarde, en 1958.

Kannon es un bodhisattva, es decir, un hombre que al igual que Buda, llego a la iluminación y al nirvana, él es el dios de la infinita misericordia y compasión, su papel es el de salvar a las personas del sufrimiento y se le representa clásicamente con 11 cabezas y 1000 brazos. La palabra para definir festival, en japonés es "Matsuri". El Sanja Matsuri es uno de los tres festivales más importantes e impresionantes de Tokio, junto con los de Kanda y de Sanno. Este festival se volvió muy popular durante el periodo Edo (1603 - 1868), y el barrio de Asakusa es de los pocos lugares que siguen conservando ese aire de antigüedad que nos remonta al antiguo Tokio.

El festival de Sanja, que significa simplemente "tres relicarios", se lleva a cabo en el tercer fin de semana de mayo, y más de un millón de espectadores asisten al evento.

El primer día de celebraciones inicia en la tarde con un desfile de 500 personas, que después de recorrer el barrio, realizan un ritual para orar por una cosecha generosa. El segundo día los residentes y creyentes desfilan por las calles aledañas al templo cargando más de 100 "mikoshis", que son el elemento principal del festival. El mikoshi es un relicario portátil, como un vehículo que utilizan las deidades para desfilar. La creencia es que estos dioses deben ser sacados del templo una vez al año, para que conozcan el pueblo y extiendan su protección a todos los feligreses.

Dentro de las festividades, también se realiza una antigua danza llamada "binzasara no mai" la cual permite a los visitantes echarle un ojo a la manera en que los pueblerinos celebraban en la antigüedad el festival en antiguo Edo (hoy Tokio); pero el clímax de la celebración llega el tercer día cuando tres mikoshis de 1 tonelada deben desfilar por las calles. A las 6 a.m. más de 10 000 personas que inundan el templo, se apresuran hacia éstos para tener el honor de ayudar a cargarlos; tan sólo en salir del conglomerado de personas, los mikoshis tardan 2 horas; después de recorrer todo el barrio, regresan al templo alrededor de las 7 p.m. dónde permanecerán hasta el año siguiente.

CAPTOR TOMOYO

Por: Alan Chávez A.

Después de leer el articulo de Tomoyo's Diary Complete, podemos darnos cuenta que aun quieren sacar provecho de la serie de Card Captor Sakura, pero por medio de uno de los personajes secundarios como lo es Tomoyo, y no de su protagonista Sakura. Y ahora llega una propuesta algo diferente, pero ya vista anteriormente en Pokemon Snap, en donde tienes que fotografiar a los Pokemons, solo que en esta ocasión tendrás que tomar fotografías de las aventuras de Sakura.

Video Card Captor Tomoyo para el olvidado Dream Cast, es en verdad muy interesante para todos los que gustaron de la serie y se quedaron con ganas de mas. Los gráficos en 3D están realmente bien detallados, las expresiones de Sakura durante cada misión, demuestran sus sentimientos, de miedo, valentía, o coraje a la hora atrapar las cartas Clow. Los ángulos de cámara pueden ser controlados por ti, por medio de los botones L y R, lo cual es una gran ventaja, ya que a la hora de tomar las fotos, podrás sacar fotografías que ni las misma Tomoyo se imagino tomar, y aparte disfrutaras lo que pudiste ver en la serie, desde diferentes ángulos.

La temática del juego es muy sencilla, al principio, se te presentarán tres misiones, con dos sub fases, en donde una mira de cámara fotográfica, será tu vista en primera persona, y en el momento que se te indique cuando el marco de la cámara se vuelva blanca tendrás que tomar la foto, regularmente tendrás que mover el ángulo de la cámara porque tienes un tiempo determinado para tomar la mejor foto, y tu tendrás que buscar ese ángulo. Una vez que termines la misión completa, el pequeño Kero irá presentando tus mejores fotografías, con comentarios muy parecidos cuando presenta el peculiar vestuario de Sakura dentro de la serie de TV, y de acuerdo a tu habilidad y a tus mejores fotografías, se abrirán más opciones dentro del juego, aparte de disfrutar las animaciones que te obsequian, tanto en 3D que recrean a la perfección las escenas que observamos en la TV, y también habrán ediciones especiales de la serie. De momento solo he visto la que te presentan al final de las tres misiones, en donde pasan los mejores momentos entre Sakura y Shiaoran, con una melodía que será del agrado de todos.

Dentro de las opciones del juego se encuentran el poder conectarte a Internet y publicar en la página oficial del juego, tus mejores fotografías, al igual que los típicos minijuegos que podrás cargar a tu visual memory, y visitar la página de Internet. También podrás ver los videos en la sala de cine privada de Tomoyo y modificar aun más los cambios de cámara, al igual que existen varios secretos que están ocultos por medio de pantallas con signos de interrogación, pero que de seguro se abrirán al presentar las mejores fotografías

Pero si esperan que sea mucho mejor que Pokemon Snap, están en un gran error, ya que este juego aparte de tener unos bonitos gráficos, su factor diversión no es lo más relevante del juego, lo cual es una lástima, ya que es el aspecto más importante de cualquier videojuego, no creen? Pero bueno, si gustas de esta serie de televisión, y solo quieres alargar un poco más tu gusto hacia ella, con algo curioso, te lo recomendamos, pero si esperas un gran videojuego que haga honor a la serie, pues mejor busca mejores videojuegos basados en Anime como Nadessico para el Dream Cast, la cual sigo pensando que es una consola bastante buena con potencia que sacó todo su provecho en su corto tiempo de vida, pero bueno, ese es un tema para otro artículo, pero por el momento espero que disfruten tomando fotos a Sakura en busca de las cartas Clow, con la cámara de Tomoyo, y su videojuego Video Captor Tomoyo.

Digi Charat

Por Rodrigo Hernández Bernabe

Digi Charat es una serie que experimenta ternura acompañada de comedia en forma extrema, en su totalidad la serie consta de 16 capítulos de aproximadamente 3 minutos cada uno, más las ediciones especiales de verano (de 4 episodios de 15 minutos c/u) e invierno, explotando el género de las comedias espontaneas y parodias, géneros que han ganado terreno entre los otakus hoy en día, estas son las características que han hecho esta serie única y de lo mas agradable, Digi Charat nació a partir de que la tienda Gamers (Tienda de anime y videojuegos muy reconocida en Japón, ubicada en Akihabara), sacara a relucir a sus tres mascotas oficiales, estas gustaron tanto entre el público, que no tardó en salir el manga por parte de la tienda y gracias a las compañías Broccoli (nada que ver con verduras) y la televisora TBS (no me pregunten por el significado) existe la serie animada.

Las personajes principales de esta serie son de características de extrema ternura, en diseño SD (super-deforme), y con ropa con detalles sobre algún animal, y como ya me pase de rollo mejor pasemos a ver a la historia en general y la descripción de protagonistas:

Historia:

Todo empieza una tarde soleada en el tranquilo barrio de Akibahara (nada que ver con *Cyberteam in Akihabara*), cuando de repente aterriza un ovni con ojos y orejas de gato, entonces descienden dos niñas y una pelota amarilla flotante (suceso al que nadie puso atención), Dejiko desde el primer instante en la tierra cree poder ser estrella, incluso cree que puede conseguirse una residencia digna de ella, pero después de ver los precios de las casas de la tierra, se da cuenta que solo sueña, ella junto a su hermana se lamentan y aparece de la nada un señor que les ofrece comida, después de discutirlo, ellas se quedan en la tienda Gamers como dependientas, a cambio tendrían casa y comida, desde el final del primer episodio y en el segundo hace su aparición Usada y desde el instante que conoció a Dejiko inicio la competencia de popularidad.

Este es el resumen del principio de esta alocada serie, el resto consta de circunstancias absurdas, cómicas y extrañas, gracias a la interacción con nuevos personajes y sucesos que hacen reír sin importar que no seas un japonés (a eso llamo yo locura).

Los personajes:

Ella tiene el mismo nombre que la serie y su planeta natal (sin comentarios), esta adorable niña del espacio exterior es dulce y cariñosa, cuando no esta compitiendo en ser la estrella numero uno con Usada, quemando con sus rayos ópticos a Gema, atendiendo como loca la tienda o tratando de resolver cada suceso digno de irse de espaldas, que como se imaginaran pasa la mayoría del tiempo.

Ella prefiere que le llamen Dejiko, le encanta cantar, ser única y original, a tal grado que cada vez que habla termina sus enunciados con "–nyo", su deseo es ser la estrella numero uno (típico para una niña de 10 años), cosa que podría conseguir viendo que en la serie ya tiene dos otakus dispuestos a hacer lo que sea por ella y que en nuestra realidad es posible gracias a que desde 1999 (fecha cuando salió la serie), su popularidad crece día con día.

Lo que hace que desde la edición especial de verano tenga la historia una trama mas definida es la revelación de algo que ignoraban sus amigos, Dejiko es...¡UNA PRINCESA!, si leyeron bien ella es la princesa del planeta Digi Charat, gracias a esto y también a la aparición de otro personaje la serie promete dar batalla para rato.

Ella usa un sombrero con ojos y orejas de gato, un traje como el de las sirvientas blanco, guantes y botas en forma de patas de gato, incluso tiene una cola felina, existen muchas personajes con estas características, pero ella resalta gracias a sus 3 cascabeles (dos a lado de la cabeza y uno de collar), en el arte de la serie podemos verla con otras ropas y de todas formas se ve genial.

Digi Charat no es un nombre de origen japonés, sino viene del francés y su significado es "gato digital", el nombre de la seiyuu (persona que le da voz) es Asami Sanada y como habilidad especial tiene el "me kara beam" que significa el rayo de los ojos (cualquier parentesco con un kriptoniano es mera coincidencia) .

Petit Charat

Esta adorable niña de 5 años de edad es la hermana menor de Dejiko, es tranquila, dulce y bastante calladita, es tan

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Presenta:

Seinen 青年

Animación japonesa y más...

los mejores
animes
musica
y videos de la red

buscalos en nuestro stand
de cada convención de comics
y te invitamos que naveges en

www.generacionjoven.com

Donde encontraras:
chats,foros de expresión
noticias,cine,
tv, musica,etc.

otorgandote horas de
entretenimiento en la red

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

– Wishing to fly gently
Through the soft light,
The light of life, the light.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
青年
Seinen
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
Animación japonesa y más...

http://arlequincreations.org/

linda que Usada la considera una rival para su objetivo y vaya que tiene razones, aunque ella no se lo haya propuesto medio mundo la quiere (tanto en la serie como en la realidad), ella prefiere que le llamen Puchiko, Puchiko siendo mas tranquila que su hermana parece representar la inocencia de su edad, parece que a ella también le gusta ser original, ya que termina sus frases con "-nyu" además de dormir recargada en la pared ('?_?'), la única ambición que tiene cuando empieza la serie es la de poder usar sus rayos ópticos, para locual tiene su propio episodio al respecto.

Ella también tiene su propio fan que es Kimura Takurou, del cual hablaremos mas tarde, un elemento que agregaron para la edición especial de verano, es la aparición de un raro gato que sigue a Puchiko a todos lados (incluso a veces la lleva cargando).

Su vestimenta consta de una camiseta de marinero blanca, una falda corta entablillada azul marino (hasta aquí típico uniforme escolar japonés), el resto es semejante a Dejiko solo que el color de las partes felinas son como las de un gato naranja atrigado y sus cascabeles son chiquitos y sirven para formar las coletas de caballo que tiene.

Su nombre también es de origen francés Petit Charat significa "pequeño gatito", el nombre de su seiyuu es Sawashiro Miyuki, y al igual que su hermana su habilidad especial es el "me kara beam" solo que ella logra usarlo hasta el mero final de la serie.

Usada Hikaru

Ella es una adolescente de 14 años y prefiere que le llamen Rabi~en~Rose (es muy temperamental al respecto), ella es inquieta y aventada, en arte donde aparece sola la ponen sexy y sensual, desde su aparición ella y Dejiko se van a pelear la popularidad hasta la muerte, aunque parecen buenas amigas y compañeras de trabajo, del trío principal ella es la única humana pero no puedo decir que sea normal, al principio es una encimosa, ya después se ven sus buenas intenciones, incluso ha cautivado el corazón de Minagawa Takurou, no se si ella sepa o se hace la difícil, pero se porta muy bien con el muchacho para que haya algo por ahí, la historia de su vida es corta, a la edad de cinco años sus padres se fueron a USA dejándola en Japón y ellos le pidieron a su hija que se volviera la estrella numero uno de Japón, con este propósito ellos le regalan un dije de dados (parece que a ellos les gustan las Vegas), diciéndole que serian su llave al éxito, desde entonces sigue ese objetivo, además de tener una doble personalidad, porque cuando no esta en la tienda usa lentes y uniforme azul.

Su vestimenta consta de un bonito vestido blanco con falda roja, botas como de bailarina, curiosamente lleva cinco moños rojos, uno en el cuello, dos en las muñecas y los otros dos le permiten formar las coletas que tiene, ella tiene orejas de conejo y usa un dado grande en cada lado de su cabeza.

El apodo Rabi~en~Rose es algo así como "conejita rosa," la seiyuu de Usada es Hikami Kyoko, Usada no tiene poderes en si, puede volar con sus orejas de conejo haciéndole de helicóptero, ella suele aparecer con unos animalitos semejantes a pingüinos pero de color verde, los cuales le sirve como transporte en ciertas ocasiones.

Como detalle curioso, los que se fijen bien verán que las tres protagonistas tienen los ojos del mismo color del pelo.

Gema

Gema es una pelota amarilla con ojos, boca y dos bolas unidas a el como manos, el es acompañante de Dejiko y Puchiko en su odisea en la tierra, se la pasa complicando las circunstancias diciendo algo en un momento inoportuno, por lo mismo acaba siempre quemado por la ira de los ojos de Dejiko, Gema traducido del japonés significa "jugador" (puesto que es mascota de GAMERS), el seiyuu que lo representa es Kamei Yushiko y por ultimo Gema termina sus oraciones con "-gema".

Pyokola Analogue III

Ella es la nueva personaje que sale en la edición especial de verano, su nombre completo es Pyokola Analogue Tercera, aunque prefiere que le llamen Pyoko, ella también proviene de la estrella Digi Charat, pero ella como líder de la banda del Gema Gema negros, intentó conquistar Digi Charat, después de perder ella fue desterrada, pero la batalla de la conquista fue la razón por la que Dejiko vino a la tierra (además de lo explicado anteriormente) y ahora ha venido a la tierra para secuestrar a Dejiko y cobrar una jugosa recompensa.

A grandes rasgos, Pyoko es una niña de 8 años que es huérfana y pobre de nacimiento (eso explicaría sus celos por Dejiko), ella usa un vestido blanco con fondeo negro con un enorme moño blanco en la espalda y un sombrero con orejas de panda con una pequeña cara de panda.

La seiyuu de Pyoko es en mi opinión lo mejor de ella, puesto que le da voz la mismísima Megumi Hayashibara (:o), quien no haya escuchado de ella, pues como probadita les diré algunos roles que

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

ha hecho Lina Inverse-Slayers, Ai Amano- Video girl Ai, Lima-Saber Marionette J, etc. (si no, no acabo).

El poder de Pyoko es kuchi kara bazooka que significa "bazooka de boca", se me pasaba Pyoko termina sus frases con"-pyo".

Los demás:

Kimura Takurou

Este muchacho (clásico rubio de pelo largo) entrado en los veintitantos, aparece reclamándole a Dejiko por su forma de hablar (cada vez que termina diciendo -nyo el significado en japonés cambiaba si se tomaba literalmente, por ello la consideraba una chica antisocial, hasta que conoció a su hermanita y a pesar de que ella hace algo semejante con la gramática se enamora de ella (asalta cunas el chico), su seiyuu es Okiayu Ryotaru.

PYOKOLA ANALOGUE III

Minagawa Takurou

Este chamaco de 14 años, aparece buscando tarjetas de colección en lo que el llama la tienda que espantan y de hecho Dejiko lo espanta con su rareza, pero después aparece la dulce Usada con una oreja atrapada y después de liberarla él se enamora perdidamente de ella, desde entonces anda tras ella.

Su seiyuu es Minami Omi y no tiene habilidades especiales a menos de el poder exorcisar fantasmas de ostras cuente.

MINAGAWA

Takeshi & Yoshimi

Estos son los dos otakus que están detraes de Dejiko desde el segundo capitulo, Dejiko los llama "Bukimi", que significa absurdo, debido a que los nombres de estos dos chicos dan al kanji de la palabra antes mencionada, ellos no tienen nada de sorprendente, solo son fans capaces de dar su vida por su ídolo, nada mas.

KIMURA

Sus seiyuus son Naitou Rei (Takeshi) y Mori Norihisa (Yoshimi).

P·K·O

El dueño de la tienda GAMERS

El es la persona que les da comida y cobijo a Dejiko y Puchiko, el es de carácter dulce y amable y lo curioso de el es que... ¡ES UN DEDO AZUL!, así es, toda la gente común dentro de la historia, incluyendo al dueño, son dedos.

El oso

No me pregunten que es, tiene la apariencia de un oso, desde que lo encontraron en un picnic nuestras protagonistas, él ha estado en una caja de la tienda, donde se come desde la basura hasta cosas sorprendentes como una imitación de Godzilla, las características de este personaje, es que es naranja y su cara es un contraste, ya que expresa nada y al mismo tiempo fue dibujado con varios clichés expresivos clásicos de las series japonesas, tiene una lágrima, tiene una vena resaltada como de enojado, etc.
****(Imagen: bear.jpeg) texto: el misterioso personaje

La banda de los Gema Gema negros

A grandes rasgos ellos tres son los tres cómplices de Pyoko sus nombres son Coo Earhard, Ky Shweitzer y Rik Heisenberg, que son el físico, dentista y veterinario del Black Gema Gema respectivamente, ellos hacen su aparición hasta la edición especial de invierno, por el momento no hay mas información de este curioso trío.

A continuación la lista de capítulos de la serie (la traducción de los títulos es lo mejor que pude conseguir):

Primera serie

Capitulo 1 Dejiko llego.
Capitulo 2 llámenme rabi en rose.
Capitulo 3 cuento de terror.
Capitulo 4 ¿Que demonios es eso?.
Capitulo 5 Mr. Cabello largo.
Capitulo 6 absurdo sonido.
Capitulo 7 Gema Gema pshhh (en este caso el sonido de un globo desinflándose).
Capitulo 8 Mi rayo no quiere salir -nyu
Capitulo 9 Romanticismo a mi manera.
Capitulo 10 EL impostor de Dejiko aparece.
Capitulo 11 Humeante arroz.
Capitulo 13 Poseído por un fantasma.
Capitulo 14 Aparece el Hooligan.
Capitulo15 Noche de fiesta.
Capitulo 16 ¡Usada explota!

Edición especial de verano 2000

Capitulo 1 Pyoko ga kita-nyo (Ha llegado Pyoko-nyo).
Capitulo 2 Black Gamers da-nyo (Black Gamers -nyo)
Capitulo 3 Kaettekita abarembo (El chico malo esta de vuelta.
Capitulo 4 Paya (sin traducción).

Obviamente no puede haber una serie famosa sin tener artículos de mercadotecnia, en el caso de Digi Charat van desde muñecos de resina, disfraces y agua mineral importada de Digi Charat (si ya se que suena absurdo pero si no me creen vayan a Gamers por una botella), aunque lo mas común y pero mas codiciado son la colección de tarjetas de ellas (como no las puedo conseguir me conformo con las imágenes escaneadas), además de un increíble surtido .

Justo antes de terminar es te articulo se me informo de 2 noticias relevantes para el mismo, el primero es que se va a abrir un sucursal de GAMERS en California, así que crucen los dedos para que haya magia, (si es que para cuando se imprima esto la tienda ya esta inaugurada).

Y la segunda es que Digi Charat va a tener su propio videojuego para el Gameboy Advance, su nombre es Digi Comunication y es programado por la compañía Media Works.

Bueno como verán no es necesario una serie con una trama compleja y que dure mucho tiempo para ser una serie genial y famosa, si les interesa saber mas de Digi Charat escribanos, y si no también escribanos, como vamos a darles información, si no sabemos sobre que quieren que se les cuente.

LA MAGIA DEL DOBLAJE JAPONES... ¿QUIEN DA VIDA A NUESTROS PERSONAJES FAVORITOS EN LA TV?

Por: Erika Caballero

Seguramente has tenido en tus manos algún video grabado con tus series favoritas en su idioma original: el japonés, rico e interesante idioma que suena totalmente diferente a lo que estamos acostumbrados, que despierta tu curiosidad al preguntarte de qué demonios estará hablando tu personaje favorito, y juegas al adivino imaginando una conversación. Y no me digas que no has soltado una carcajada al descubrir la voz original de tu personaje cuando grita, se exalta, se enamora, llora, tiene hambre, etc.

Y es que Japón es el país donde más se enfatizan los sentimientos del personaje, aunque tal vez te parezcan un poco exagerados y no entiendas lo que están diciendo, pero con el simple hecho de ver sus expresiones y escuchar sus tonos de voz, te transmiten lo que está pasando y te lo dan a entender. Pero esto no pasa por arte de magia, sino gracias al talento de los actores de doblaje del país del sol naciente, que conocemos como seiyuus.

En este artículo te platicaré sobre una de las actrices más destacadas del medio llamada Megumi Hayashibara, quien ha dado vida con su voz a montones de personajes de anime (¡checa su currículum!), desde la gatita Kitty hasta el niño que alguna vez nos hizo llorar con sus desventuras: Remi, qué tal la inolvidable pelirroja Ranma Saotome, la extravagante Lina Inverse de Slayers o la introvertida Rei Ayanami de Evangelion.

Pero... ¿Quién es exactamente Megumi Hayashibara?
Desde chiquita le encantaba ver series de anime, siendo una de sus favoritas "Little Witch Sally and Secret Akko-Chan" (La brujita Sally y Secreto de Akko), tanto le gustaba que pensaba que los personajes que miraba en la pantalla chica tenían vida propia y la visitarían algún día hasta su salón de clases. Más tarde la pequeña creció y se dio cuenta de que eran mujeres de carne y hueso las que doblaban la voz de esos personajes, así que decidió convertirse en una seiyuu. Sólo que había un pequeño problema... sus papás querían que fuera enfermera, aunque ella no estaba muy convencida. Aún así, prefirió obedecer y estudió en cinco diferentes escuelas de enfermería. Cuenta una anécdota que una recepcionista de alguna de éstas escuelas se portó súper arrogante con ella; al salir malhumorada del lugar, Megumi quiso distraerse y en una estación de tren compró una revista de anime y manga, donde se invitaba al público en general a participar en una audición de doblaje. Pensó en... aprovechar esa oportunidad, aún

http://arlequincreations.org/

en contra de lo que dijeran sus papás. Por suerte tuvo cerca a sus cuates que la animaron y dieron la seguridad para realizar ese sueño. Así que hizo caso a su corazón y fue aceptada en Arts Vision, una agencia de Tokio donde se prepara a los candidatos para actuar en el doblaje. Compitió contra 600 interesados, siendo una de los 16 seleccionados. Ahora Megumi lo piensa de esta forma: si la recepcionista hubiera sido más amable... ¡Megumi no se habría convertido en una de las mejores seiyuu!

Siguió estudiando enfermería, al mismo tiempo que entrenaba para seiyuu. Más tarde prefirió dedicarse 100% al doblaje, seguramente porque sus papás se dieron cuenta del talento de su hija y prefirieron apoyarla. Y fue a los 19 años cuando obtuvo su primer papel en la serie Maison Ikoku (1986), dando vida al pequeño Yosuke Nanao. Después desempeñó el papel de la pelirroja extrovertida Ranma Saotome, y ¿qué crees que hizo para entender mejor a su personaje? Pues se juntaba con chavos para aprender a hablar como ellos, incluso se vistió como hombre. Porque a pesar de que los actores de doblaje son conocidos por sus voces, no por sus caras, como ella misma ha declarado, quiso dar lo mejor de sí en su papel.

Megumi disfruta ver los resultados de su trabajo, al no perderse las series en las que dio vida a alguno de sus personajes en TV. Uno de sus favoritos es Minky Momo, o Gigi, como aquí la conocimos.

Poco a poco y gracias a su esfuerzo se le fueron abriendo más puertas, hasta que fue descubierta por la disquera King Records, dirigida por el nipón Otsuki Toshimichi, quien le dio la oportunidad para cantar un tema de la película Mobile Suit Gundam 0080, "A War in the Pocket" (Guerra en el bolsillo), interpretando además a Christina Mackenzie.

Más adelante, formó parte del grupo musical llamado DoCo, donde se juntó a las actrices que doblan a las chicas de Ranma ½: Hidaka Noriko (Akane), Sakuma Rei (Shampoo), Inoue Kikuko (Kasumi), y Takayama Minami (Nabiki); lo cual fue un gran acierto, ya que las cinco tienen una calidad vocal impre-sionante. Si has tenido la oportunidad de escuchar uno de los discos que lanzaron, sabrás que una de sus mejores rolas es "November Rain".

Pero eso no es todo, ya que ha trabajado también en programas de radio como "Tokyo Boogie Night", y "Megumi's Heartful Station". En ellos se dedica, según fuentes fidedignas, a entrevistar otros seiyuus, leer las cartas de sus fans y contestar llamadas. (¿Porqué aquí en México no hay programas así?).

Como ya te diste cuenta Megumi no para, se dedica de lleno a su carrera, la explota y es feliz. Pero aún no termina la historia, ya que también se ha dedicado a escribir guiones para unos cómics en los que te platica como era de pequeña, cómo pasaron las cosas durante sus audiciones, cómo llegó a ser actriz de doblaje, en fin... son historias cortas pero llenas de humor, el trazo es sencillo, agradable y con pocas viñetas.

Acabas de conocer un poco de esta magnífica actriz de doblaje, que siguió a su corazón a pesar de ver tantas trabas frente a ella. Yo creo que ella nos está dando el ejemplo de seguir nuestros sueños por muy difíciles que parezcan. Podemos llevarnos un montón de sorpresas como pasó con ella, pero recuerda que sus logros fueron fruto de su propio esfuerzo, así que si tu sientes que tienes un talento escondido no lo desperdicies,

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

persigue tus sueños y cuando menos te des cuenta los estarás haciendo realidad. ¡Suerte!

¡Números y más números! + _ + Megumi Hayashibara ha grabado aproximadamente 14 discos como solista, unos 44 sencillos, y otros 83 en donde canta para sus series como Ranma 1/2, Love Hina, Saber Marionett, Minky Momo, Blue Seed, Seiyuu Graffiti, NG Evangelion, Slayers, etc, etc, etc...

Currículum de Megumi Hayashibara

Estos son algunos de los papeles más importantes que Megumi ha desempeñado en su carrera como seiyuu:

Serie
Personaje
3x3 Eyes
Pai
Bakuretsu Hunter
Tira Mis
Bannou Bunka Nekomusume
Cat girl Nuku Nuku
Blue Seed
Fujimiya Momiji
Boys Be
Chiharu
Bubble Gum Crisis
Nam
Card Captor Sakura (película)
Magician
City Hunter 3
Moriwaki Misuzu
Cowboy Bebop
Faye Valentine
Detective Conan
Haibara Ai/Sherry
Di Gi Charat Christmas Special 2000
Piyoko
DNA 2
Saeki Tomoko
Donkey Kong
Diddy Kong
Doraemon (Nobita no Sousei Nikki)
Nonbi
Doraemon (Nobita no Sousei Nikki)
Nobihiko
Doraemon (Nobita no Sousei Nikki)
Bitano
Evangelion
Ayanami Rei
Evangelion
Pen Pen
Evangelion
Ikari Yui
Guliver Boy
Steel Bat
Gundam 0080
Christina MacKenzie
Hello Kitty
Kitty
Ienakiko Remi
Nelly
Lamune & 40 (DX)
Mountain Dew Gold
Lost Universe
Canal Volfeed
Love Hina
Urashima Haruka
Macross Plus
Lucy
Maison Ikkoku (Episodio 1, donde debutó)
Niño del jardín de niños
Maison Ikkoku
Nanao Yousuke
Maison Ikkoku
Enfermera
Maison Ikkoku
Atsuko
Maison Ikkoku
Taro
Majutsushi Orphen Revenge
Esuperansa
Minky Momo (Gigi)
Minky Momo
Ninku
Rihoko
Patlabor
Sakurayama Momoko
Patlabor (película)
Weather Forecaster
Pocket Monster
Musashi
Pocket Monster
Pigeon
Pocket Monster
Fushigidane
Project A-ko
Ume
Queen Emeraldas
Umino Hiroshi
Ranma 1/2
Saotome Ranma
Saber Marionette J, J Again y J to X
Lime
Sailor Moon S "The Movie"
Nayotake Himeko
SD Gundam
Christina MacKenzie
SD Gundam
Lala Sun
Shadow Skill
El Lag
Slayers
Lina Inverse
SM Girls Saber Marionette R
Lime
Soreyuke! Uchuu Senkan
Yamamoto Yoko (TV)
Midou Madoka
Tekkaman Blade
Aki
Tenchi Muyo in Love
Achika
Video Girl Ai
Amano Ai
Yuuyuu Hakusho
Young Genkai

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

La Saja de Hades

Por Alan Chávez A.

Después de 6 años de que nos enteramos que existía una continuación de los Caballeros del Zodiaco, tras derrotar a Poseidón y sus Guardianes de los 7 Pilares, la cual se trata de la Saga de Hades, la mejor de las Sagas de toda la serie y la definitiva. La vemos llegar a nuestro país en su traducción a nuestro idioma y en formato Manga, por parte de la casa editorial española, Glenat, quien ya nos ha traído Mangas en español, tales como Card Captor Sakura, Ruonin Kenshin, Bronze, y Sailor Moon.

Si se preguntan porque nunca pudimos ver esta continuación de los caballeros del Zodiaco en la TV, es la siguiente. Las razones por las que nunca se realizo esta saga en Animación fue debido a que en Japón estaban otras series que estaban pegando mas, y se fue perdiendo la atención del publico hacia Saint Seiya (Los caballeros del Zodiaco), y se inclino mas a series como Dragon Ball Z, Ranma ½, Kinmagure Orange Road, Bouble Gum Crisis, Minky Momo, etc. Por esta razón, Toei Animation, decidió retirar su inversión a Saint Seiya para seguir produciendo otro tipo de series, ya que la formula de Masami Kurumada, el creador de la misma, estaba perdiendo Rating, y era de esperarse, ya que nadie se creía que estos personajes golpearan a la velocidad de la luz, y ese golpe tardaba todo un capitulo en llevarse a cabo (esto sinceramente era frustrante =P). Y sinceramente Dragon Ball Z presentaba peleas mas rápidas y fluidas que sobrepasan por mucho a las de Saint Seiya.

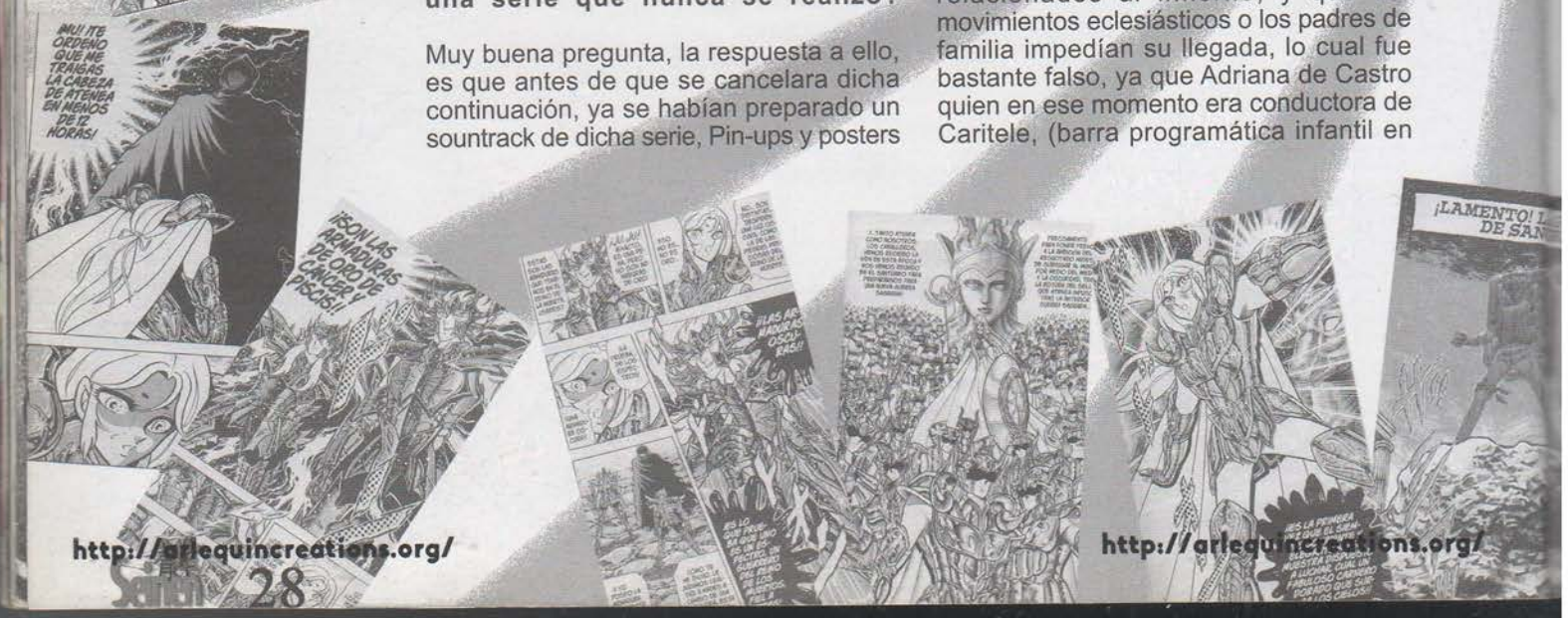
Pero ¿Por qué existe un Soundtrack de una serie que nunca se realizo?

Muy buena pregunta, la respuesta a ello, es que antes de que se cancelara dicha continuación, ya se habían preparado un sountrack de dicha serie, Pin-ups y posters promociónales, además de 5 minutos de la serie. Dichos 5 minutos, contiene un nuevo opening de la serie, aparte del momento crucial de la trama, en donde Pandora le hace entrega a Ikki de la esencia de Hades que es depositada en su hermano Shion. Al parecer en Japón apareció un Kit especial que incluía este corto animado, mas el Soundtrack y varios Pin-ups impresos, dicha edición fue bastante limitada, por lo que para desgracia de muchos, nunca salió del país Nipón Este corto se puede encontrar en Internet, o en convenciones, y contiene subtítulos en Francés.

Actualmente los franceses estan negociando con Toei Animation en que se retome el proyecto después de 10 años de que se abandono, con tal de que se pueda realizar toda la serie completa, la cual consta de 10 tomos del Manga. Aun no se ha llegado a algo concreto, pero sin duda es bastante ambicioso, y que esta manteniendo a todos los fans de la serie en expectativa. Conforme tengamos información al respecto, les iremos informando.

Remembranzas de México y la Saga de Hades

En nuestro País se causo bastante controversia la existencia de esta continuación nunca traída a México. En 1995 se realizo un paro frente a las instalaciones de TV Azteca, donde exigían la compra de estos capítulos, ya que al parecer, este movimiento creía que la televisora del Ajusco nunca quiso traer dicha serie a México, debido a sus temas relacionados al infierno, y que los movimientos eclesiásticos o los padres de familia impedían su llegada, lo cual fue bastante falso, ya que Adriana de Castro quien en ese momento era conductora de Caritele, (barra programática infantil en



donde transmitía dicha serie), hizo su aparición para confirmar que dicha continuación no existe, ya que nunca se las enviaron para transmitirse.
Los paristas (y no precisamente de la UNAM, sino del Anime, ¿?), se volvieron necios y demostraron que si existía, ya que portaban con ellos Mangas de la serie, dichas pruebas sorprendieron a los de TV Azteca, y pidieron una explicación a Japón, quienes les contestaron que si existe continuación, pero que nunca se realizo en Animación y que jamás se volvería a realizar por falta de interés del publico. La respuesta de los aficionados mexicanos fue negativa, ya que apareció por ese entonces un grupo de chavos quienes decían tener los capítulos y hasta la película de la Saga de Hades, recuerdo que yo pertenecía por ese entonces a un club de anime, llamado Anime proyect, quienes no nos tragamos dicha mentira, ya que dentro de una Mecyf, si no me equivoco la Mecyf 96, pedían por adelantado el pago de dicha película y capítulos grabados, y se les entregaría tiempo después, lo cual fue totalmente falso, ya que el grupo desapareció, (y hasta el momento se les busca) y jamás entregaron los capítulos, ya que por ese entonces, la desaparecida revista Domo, había dado a conocer un Fax que los ejecutivos de Toei Animation, respondían a la nula existencia de la Animación de la Saga de Hades. Motivo de mas por lo que desapareció dicho grupito. A partir de ahí, la otra revista ya desaparecida Plan B, publico una traducción y narración fiel de la Saga de Hades que nunca finalizo, pero a pesar de ello, siempre fue bien recibida por parte de los aficionados.
Pero ahora, ya por fin podremos disfrutar del Manga completo, el cual espero que despierte de nuevo el interés por el Anime y el Manga en nuestro país, el cual ha bajado considerablemente, comparándolo con años anteriores.

Historia

La historia comienza cuando el antiguo maestro de Shryu descansaba en la cascada de los cinco picos, quien ha estado al cuidado durante 243 años de una Torre en donde Atenea encerró al mal en la ultima guerra sagrada, pero después de tanto tiempo el sello se ha roto, y los 108 caballeros de Hades harán hasta lo imposible por conquistar el mundo de los vivos.
Mientras tanto en el Templo de las 12 casas en Grecia, comienzan a parecer las cosmo energía de dos caballeros que al parecer ya estaban muertos, situación que sorprende a Mu de Aries, ya que se trata de Mascara Mortal de Cancer, Afrodita de Piscis, acompañados de otro caballero misterioso, quien invoca de igual forma a Saga de Géminis, Shura de Capricornio y Camus de Acuario, quienes tienen como objetivo, arrancar la cabeza de Atenea y llevársela a su benefactor que los trajo de la muerte, El gobernante del Averno, y dios de la muerte y destrucción, Hades.
Pero antes de cumplir dicho objetivo tendrán que pasar las doce casas, en donde se llevaran grandes sorpresas, como en la casa de Géminis en donde se encuentra un nuevo guardián, quien resulta ser Kanon, el hermano gemelo de Géminis, quien ha jurado lealtad incondicional a la diosa Atenea.
Alrededor de la Historia nos encontraremos con caballeros dorados que nunca creeríamos conocer, como Shion de Aries, el maestro de Mu, y Tong Hu de Libra, quien no es quien aparenta ser y sorprenderá a mas de uno.

Sin duda estos 10 tomos atraparan a todos con su trama que reafirma el fanatismos por los caballeros del Zodiaco. Pero eso no es todo, ya que para los verdaderos fans de la serie, Glenat, decidió sacar a la par el tomo uno y el 19 con el comienza la Saga de Hades, al mismo tiempo, esperando así recuperar al publico de esta series que gusto tanto a principios de la década pasada. Saint Seiya, los Caballeros del Zodiaco.
Y solo me falta agregar que estos Mangas los podrás encontrar mes con mes en Mundo Comics.

http://arlequincreations.org/

Buzon

Por Erika Caballero

¡Hola a todos! Nuevamente estamos aquí recibiendo cada vez más cartas y contestando con mucho cariño a cada una de ellas. Aprovecho para pedir una disculpa por el retraso en esta sección la cual ha vuelto para quedarse. No olvides mandarnos todos los dibujos que quieras, mini historietas, tu autorretrato, a tus personajes favoritos... ¡qué sé yo! Aquí todo se recibe con mucho gusto, ya lo sabes, así que anímate, porque sólo nos falta leer tu carta. ¡Comencemos!

SOBRE SUSCRIPCIONES...
Cesar Augusto Hernández Galguera.

Bueno...les escribo para felicitarlos por su excelente revista, y quisiera preguntarles:
1.- ¿Cómo es que reciben información ,investigan lo que sucede en Japón o ustedes tienen a gente ahí para avisarles inmediatamente de las últimas noticias?

2.- ¿Porqué no hacen una especie de suscripción para que podamos tener a Seinen en nuestras manos ? Porque aquí en Oaxaca nos cuesta conseguirla, y es probable que nunca vea el número en donde sale mi carta, también quería pre-guntarles ¿ En dónde puedo conseguir los números anteriores de Seinen? Bueno, creo que es todo. Se despide su más fiel lector (si llegaran los números a Oaxaca).

¡Hola César!

Gracias por seguirnos la pista y por animarte a escribirnos. Respecto a tu primer pregunta, tenemos acceso a la información a través de cintas que adquirimos en diferentes tiendas de cómics que existen en la Ciudad de México; al igual que las noticias más relevantes sobre Japón, y sus estrenos en anime nos las hace llegar nuestra corresponsal Harumi Kawahara. Ya han sido muchas las peticiones para las suscripciones, pero por el momento seguirán suspendidas hasta que podamos contar con un buen servicio de mensajería, todo con tal de darles a ustedes lo que se merecen.

EDICIÓN ESPECIAL HENTAI!!

THOREK82

Saludos equipo Seinen:
Este es el primer e-mail que les envío (y espero no sea el último) por que su revista (en mi muy humilde opinión) es una de las mejores del género y yo la considero la más completa de todas. Los felicito por sus grandes artículos como el de Megaman, Ruroni Kenshin y Battle Angel Alita por sólo mencionar algunos, y no olvidar el de Daft Punk que se ha vuelto uno de mis grupos favoritos y sus videos me parecen padrísimos. También los felicito por su excelente calidad en todos los aspectos. Ahora las peticiones: ojalá hagan una edición especial sólo de Hentai, porque la verdad a mi me encanta todo lo relacionado con este tema, (la verdad soy un poco pervertido "je je" ¿pero quién no lo es?). Y otro sobre Spiderman la Película. También me gustaría saber cómo enviarles mi dibujo por vía Internet, espero puedan resolver mi duda, porfas, es que todavía soy novatón.

¡Hola, Thorek82!

Gracias por tu mail, qué bueno que disfrutes la revista. Esperamos hablar de los demás videos de Daft Punk, que completa la historia que se cuenta en esta serie de videos musicales. Sobre la edición especial de Hentai, pues...no estaría mal para ustedes los hombres, pero qué te parece si esperamos la respuesta de otros chavos que quieran lo mismo para ver si nos animamos a realizarla. Así que chavos... ¡A mandar sus peticiones! Para mandarnos tu dibujo, utiliza el scanner, y luego desde tu correo electrónico nos lo mandas como archivo adjunto.

UN BUEN CONSEJO...
Juan Carlos Cañedo Meza

Hola Seinen!!!!
Mi nombre es Juan Carlos, pero pueden llamarme como más les guste. Pero vamos directo al grano: Bueno, para empezar quiero saludarlos y felicitarlos por el excelente trabajo que hacen cada mes con su revista SEINEN. También quisiera pedirles si pueden mandarme un e-mail avisándome cuando sale una revista nueva (obviamente SEINEN) porque yo no tengo mucho acceso a puestos de revistas y pues me es muy difícil saber cuando ha salido una nueva edición. Si??? Por favor, se los ruego.

Por que por ejemplo, yo no tenía conocimiento de esta revista, si no fuera por un amigo que me mostró una de sus revistas y quedé fascinado y quise conseguirlas todas, pero para mi desfortunio no pude conseguirlas todas, así que por eso les pido ese gran favor,

http://arlequincreations.org/

como gran admirador de ustedes, sobre todo de Alan Chávez y sus artículos, aunque también de todo el equipo de SEINEN y quisiera pedirles otro favor:
NUNCA DEJEN DE HACER LO QUE HACEN Y ESPERO QUE LO HAGAN CON MAS ENTUSIASMO Y CON MAS GANAS CADA MES CON TAL DE SUPERARSE Y NUNCA DARSE POR VENCIDOS.

Bueno perdonen el rollo pero es que es la primera vez que escribo. Así que espero que puedan cumplir mi favor. Me despido de ustedes con un caluroso abrazo.

¡Hola Juan Carlos!

Qué bueno que tu amigo te presumió su Seinen, jeje, y mejor aún que te haya gustado, así como nuestro trabajo, aunque ya nos sentimos mal porque tu favorito es Alan... no, cómo crees, es broma... Te manda muchos saludos y agradece el que aprecies su trabajo. Claro que te avisaremos cada vez que salga una nueva edición de Seinen. Gracias por tu pensamiento, es muy sincero y ya ha quedado plasmado para siempre en nuestras páginas. Gracias por el caluroso abrazo, va para ti uno muy fuerte de parte del equipo Seinen. ¡Besos!

ADMIRADORA Y DEFENSORA DE RANMA...
Yesenia Palacios Torres

Hola, tengo 18 años y vivo en Tijuana. Los quiero felicitar, me encanta la revista, es de muy buena calidad y tiene mucha información. Lo que no soporto es que tengo que recorrer todos los puestos de revistas para encontrarla, aunque vale la pena, pero me pierdo muchos números porque casi no llega hasta acá. Bueno, no se que sección me gusta más, porque todas me fascinan, pero la de los galanes me encanta. Ahh!! pero aquí quiero quejarme ya que en el número 23 en el reportaje de TUS GALAANES, no pusieron en muy buen concepto a mi querido Ranma, yo creo que aunque no sea todo un caballero, tiene su encanto por que si no a Akane no le gustaría y a todas aquellas que lo persiguen, Argg. Pero, estoy de acuerdo en que exista diversidad de opiniones, aunque eso no le quita lo galán a Ranma. Les quisiera pedir que si pueden realizar reportajes sobre los videojuegos basados en series como los de Sakura Cardcaptors, los Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon, Guerreras M, Ranma y DB, ya que me gustaría saber en que idiomas están y para que consolas, y de ser posible algunos trucos. También los quería felicitar porque me encanta que regalen pósters y les quería pedir que si pueden poner uno de Mazinger Z. Ahhh! Y también me gustaría saber que pasó con la serie de TV de Ranma y el final. Bueno, muchas gracias por su atención, los felicito de nuevo, sigan así y por favor, publiquenÊ mi mail!!

PD.SEINEN, SEINEN, RA,RA,RA !!!

¡Hola Yesenia!
Te tengo una buena noticia: la sección Tus Galanes regresará en nuestro siguiente número, con nuestra querida amiga y escritora Ángela CC., una experta en la materia (galanes en el anime). Sobre Ranma no te preocupes, ya que Ángela tiene una opinión muy diferente de Nidia. Y prepárate, porque estamos trabajando en una verdadera investigación sobre los videojuegos basados en anime, al igual que del regreso de Mazinger Z en Mazinkizer, que está de pelos. Gracias por tus porras, en verdad nos suben el ánimo.

TODO UN COLECCIONISTA...
Jahve Antonio Villavicencio M.
Mexicali, Baja California

Hola! Su revista es tan buena, y las caricaturas las resumen muy a fondo. Su No. 24 de Sakura me dejó con la boca abierta, de hecho soy un fan de esa serie, pero mis graciosos pero nacos amigos dicen que la serie es tonta, incluso la critican. Ojalá llegue a ser un anime tan famoso como Pokemon y Dragon Ball. En fin, tengo varias cosas de CC Sakura, incluyendo el CD de música soundtrack, las réplicas de las cartas Clow y a Kero parlante, pero una pregunta... ¿Sacará otros capítulos? El creador debería pensar en esto, mi idea sería que naciera otra Card Captor. ¿Porqué no? Ustedes por favor me mandarían algo de Sakura, tengo todos sus números menos la año 2 # 3 1999 y la año 2 # 9. ¡Adiós!

PD.- ¿Cuánto cobrarían por los números que me faltan? Y porfa, algunas cosas de Sakura.

¡Hola Jahve!
Sabes, no deberías hacer caso de tus amigos, a fin de cuentas ellos se están perdiendo de algo muy bueno, y así te vas a encontrar gente por todos lados, tú no los peles y ya. Para que te des cuenta que todas las peticiones son importantes para nosotros, en este número te presentamos algo más de Sakura a parte de la serie de TV. Esperamos que la disfrutes. Gracias por tus comentarios ;)

DIGIMON 3 A PUNTO DE DOBLARSE
T.T.H.C.
Los Mochis, SIN.

Hello! Qué modo de saludar, no? Bueno, primero que nada un súper saludo a todos los de Seinen. Están haciendo un buen trabajo y que perduren muchísimo tiempo lo que están haciendo. Ah, quisiera que pusieran un

http://arlequincreations.org/

artículo sobre Shamanic Princess y Kizuna, me gustaría que hablaran un poco más de este tema, me llamó la atención. Me encantan los dibujos japoneses, en especial las historias en cómics.¿Digimon 2 termina o faltan más capítulos? Otros me dicen que faltan, que es eso, no es el fin. Es todo, pero espero que publiquen mi dibujo, porque lo hice con muchas ganas, si?
Bueno, tengo que despedirme pero estaré atenta en todas las publicaciones. Good bye!

What's up, T.T.H.C!
Gracias por tus felicitaciones. Claro que hablaremos de las series que nos comentas, y con respecto a Digimon 02, ya está a punto de comenzar el doblaje de la tercera parte de esta sensacional serie, así que mantente atenta. See ya!

NO MÁS ANIME PARA BEBÉS!...
Ana Cecilia Ruvalcaba Bautista
Ensenada, Baja California

Hola amigos de Seinen!
Esta es la primera vez que les escribo, y he comprado la revista la cual me encanta ya que no había visto ninguna otra (hecha en México) que tuviera música de Japón, esta información para mí es muy importante ya que siempre deseo estar a la vanguardia y ustedes me informan de lo más nuevo. Los felicito por su tercer aniversario y que sigan poniéndole más páginas con más y mejor información, más música y más de todo.

Quiero saber cómo conseguir los demás números que me faltan y el costo por todos ellos, saben tengo el número 25 y me da pena decirlo pero en Ensenada casi no llegan estas revistas de anime, por lo que quiero saber cómo conseguir las que me faltan. Quería comentarles algo, en la televisora de canal cinco pasan más caricaturas japonesas que en la televisora TV Azteca. ¿Porqué ya no han pasado anime japonés en TV Azteca? ¿Porqué los estrenos de canal cinco son o parecenmucho para las edades de 9-15 años? ¿Porqué no ponen estrenos para jóvenes como yo de 16-18 años?

Por favor no nos torturen con animes como Saint Tail, Sakura, Digimon, Pokemon, y el nuevo estreno de Doremi que no manchen, está para bebés. Quisiera que pasaran caricaturas como Oh my Goddess, Evangelion y otras más. Por favor hagan algo para que pasen más estrenos para jóvenes como yo. Gracias por su atención y espero su repuesta. Sayonara!

¡Hola Ana!

En ocasiones se trata de políticas de las televisoras por las que no se transmiten animes para adolescentes (como los que mencionas), debido a su contenido no muy adecuado para los niños, en sus palabras. Pero no te preocupes, ya que tenemos muy buenas opciones en la TV por cable como lo es Cartoon Network o en el mejor de los casos, Locomotion; en las cuales, se transmiten las series que mencionas, además de series que ni siquiera yo me llegué a imaginar que transmitiría, como Cowboy Beebop, o Cyber Team in Akihabara. Recuerda que en Seinen tratamos de complacer a cada uno de nuestros lectores (chicos y grandes) al presentarles nuevas opciones en anime.

Ya lo sabes, mándanos todo lo que quieras a:

buzonseinen@hotmail.com

O de la forma tradicional a:

Calle Valle de México MZ. 17 Lote 25 Dep. B Col. Fuentes de Aragón C.P. 55210 Ecatepec, Estado de México.

No lo olvides, este es tu espacio. Tu opinión es muy importante para nosotros, así como tus sugerencias y críticas constructivas... ¡Espero tus cartas! ^-^

Nota: Las cartas fueron editadas para ahorrar espacio.

http://arlequincreations.org/

TOMOYO DIARY'S COMPLETE

"Descubre quien es el verdadero creador de la famosa serie de Card Captor Sakura".

Por: Claudia Itzel

A lo seguidores de Card Captor Sakura seguramente les va a interesar mucho este artículo sobre su serie favorita y para los no tan seguidores de esta historia también les puede gustar, ya que el contenido es realmente bueno empezando por el diseño de los personajes que para mi gusto es mejor al de la serie animada que aunque es muy similar, tiene el toque de toda buena OVA (¿no han notado que los dibujos se ven mejor en películas sea cual sea la animación??). Además de esto, las 3 historias son realmente entretenidas a pesar de su corta duración de aproximadamente 5 o casi 6 minutos, lo importante es que te deja un buen sabor de boca.

Como la mayoría ya lo sabe, existen 2 películas de Card Captor Sakura pero.... casi nadie habla de las OVAS ¿por qué nadie habla de las OVAS? Bueno, tal vez si se ha hablado de ellas pero es común que una tienda a exagerar las cosas, no? Para comenzar les puedo comentar como dato curioso que en Japón estas OVAS se regalaban en la compra de la serie animada que porque de hecho no se habían realizado para venderlas y sin embargo...¡¡ a nosotros si nos las venden!! Lo bueno del asunto es que aquí nos recopilaron las tres OVAS en un DVD titulado "Tomoyo Diary´s Complete" que como ya les dije al principio es realmente divertido ¿quieren saber de que tratan las OVAS? Pues....a continuación se las voy a platicar una por una sin perder detalles, les parece? Muy bien!

"Tomoyo´s Card Captor Sakura Action Video Diary 1" (Tomoyo no Card Captor Sakura Katuyaku Video Nikki!) es el nombre de la primera OVA que se dio de regalo al comprar los videos de la primera temporada de la serie animada y salió a la venta en Japón el 3 de febrero del 2000. Esta OVA tiene una duración exacta de 5 minutos con 50 segundos.

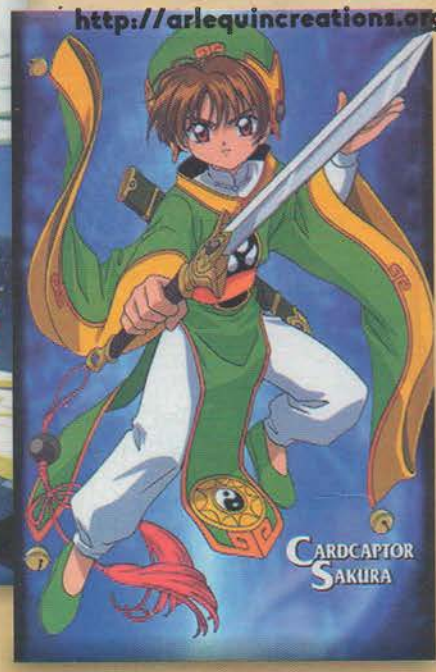
Todo comienza con la aparición de Kero mientras Tomoyo se encuentra filmándolo haciendo una presentación del video, el animal no sabe para que lo está haciendo pero al parecer está muy contento... lo que Sakura no entiende es para que quiere grabar eso. Tomoyo les platica que piensa hacer un "Sakura-chan's Memorial", pero decide explicarles en que consiste hasta que termine de filmar lo que necesita. Para empezar viste muy bonita a Sakura (no tan ridícula como acostumbra) , la maquilla, la pone en diferentes escenarios y la deja con la duda todo el tiempo... ¿Qué es el "Sakura-chan's Memorial"? En fin, en la escena con la imagen de Yukito, Sakura se pone sonrojada al creer escuchar la voz de su amado diciéndole cosas lindas pero lo que ella no sabe es que el que le está hablando es... Kero! Al descubrirlo, Sakura se muestra realmente molesta. Mientras tanto Tomoyo se dirige al estudio de grabación para que Sakura cante la canción de entrada. Al terminar el video Tomoyo queda conforme con la grabación y es cuando le explica a Sakura en que consiste su famoso "Sakura-chan's Memorial":

Consiste en recopilar 35 videos en los que Sakura aparece realizando sus diferentes actividades junto con Kero y ella... es por eso que necesitó un opening (entrada) para la serie de TV que piensa enviar a una televisora. Sakura no está muy de acuerdo, ya que se considera un poco tímida como para salir en la TV. Tomoyo trata de convencerla de que no será tan malo, Kero no se queda atrás y toma una vez más la imagen de Yukito para convencerla, Sakura cree que ya no podrá caminar por las calles libremente, se pregunta qué es lo que va a hacer y llora mientras que Tomoyo le dice que el título que le puso a su video es realmente lindo. Es entonces cuando comienza el primer opening de Card Captor Sakura.

"Tomoyo´s Card Captor Sakura Action Video Diary 2" " (Tomoyo no Card Captor Sakura Katuyaku Video Nikki 2!) por consecuecia es la segunda OVA y la regalaron al comprar todos los videos de la segunda temporada de la historia, esto ocurrió por ahí del 3 de julio del 2000 y tiene una duración de 5 minutos. Los personajes que aparecen son: Sakura, Kero, Tomoyo y Eriol. Inicia cuando los tres niños están en la cocina preparando panqués, como siempre Tomoyo se encuentra filmando a su amiga Sakura. Al parecer los panqués son para una persona que gusta de las golosinas. Mientras están platicando, se dan cuenta de que misterio-samente un panqué ha desaparecido, después desa-parecen 3 y lo primero que pasa por la mente de Sakura y Tomoyo es que segura-mente el culpable es Kero. Al subir al cuarto se encuen-tran con un Kero atado con un listón rojo, Sakura comienza a reclamarle el porque de su travesura a lo que Kero responde ser inocente, además de que no hay pruebas en su contra ya que el

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/



siempre estuvo ahí...las niñas deciden regresar con Eriol para que no sospeche. Lo que ellas no saben es que Eriol está viendo todo por un circulo mágico que había creado dentro de un tazón, en ese tazón se observa un Kero sonriendo sospechosamente.

Cuando se reúnen otra vez en la cocina Eriol se despide no sin antes preparar una mezcla de pastel para que sólo ellas lo metan en el horno, Sakura se pone muy contenta. Mientras observan como se calienta el pastel, en la habitación el pequeño Kero intenta escapar de sus ataduras cuando de repente un resplandor ilumina la cuerda y el nudo desaparece dejando libre al animal. Lo único que quiere es ir a comer el pastel. Sakura y Tomoyo escuchan ruido y con ayuda de la cámara de Tomoyo se dan cuenta de que Kero se ha libérado y clama venganza... así que deciden proteger el pastel mientras se enfría con ayuda de las cartas Clow. Cuando Kero se encuentra en la cocina se da cuenta de que está solo y rápidamente se dirige al pastel con una sonrisa de oreja a oreja. Justo cuando lanza una mordida, el pastel salta poniendo muy de malas al animal que solo clama venganza y sus intentos de morderlo son todos en vano. Cuando al fin consigue dar una mordida se pone muy contento pero... el pastel desaparece y al mismo tiempo se escucha la voz enfurecida de Sakura reclamando su mal comportamiento, mientras tanto, Tomoyo sigue filmando. Afuera de la casa de Sakura se encuentra Eriol escuchando los gritos de los dos histéricos personajes, solamente sonríe y en su mano aparece el listón rojo que tenía atado al animal.

También viene incluido un video extra titulado **"Tomoyo´s Card Captor Sakura Action Video Diary Special".** Todo comienza en el salón de clases, el pequeño Yamazaki les comenta que aparte de los buzones rojos, también existen los azules, todos creen que es una más de sus mentiras y lo ignoran.

Al salir de la escuela, Sakura y compañía se encuentran el famoso buzón azul que había dicho Yamazaki, todos quedaron sorprendidos. Mei Lin les comenta que cuando Yamazaki dijo esto, vio que estaba abriendo los ojos. Al parecer fue la única que se dio cuenta y decide probarles a todos que es verdad lo que les está diciendo solo que necesita alguna foto que lo pruebe. Sakura les enseña su álbum de fotos en donde aparece su compañero y en todas sale con los ojos cerrados... Tomoyo recuerda que cuando Yamazaki habló sobre el buzón azul ella se encontraba filmando a Sakura y pudo captar la cara del niño, así que se dirigen a la sala para ver el video. Al ver el video, se percatan de que los ojos de Yamazaki estaban abiertos. Total que quedan en la conclusión de que cuando los ojos de Yamazaki están abiertos, está diciendo la verdad.

En ese momento se escucha a lo lejos la voz del susodicho, todos se alarman y deciden salir a confirmar lo que acababan de descubrir. Al encontrarse ocultos entre los pastizales ven a Yamazaki con su compañera de siempre, ella le pregunta que onda con lo de los buzones azules, a lo que el responde ¡¡con los ojos abiertos!! que si ella deposita una carta para alguien que ama, esa persona va a amarla también... al escuchar las palabras de Yamazaki; Sakura, Shaoran y Mei Lin imaginan a su respectivo amor: Yukito y Shaoran. Lo primero que hacen es salir corriendo hacia el buzón poniendo de pretexto que tienen otra cosa que hacer y Tomoyo solo los sigue.

Más tarde Yamazaki continúa paseando con su amiga, esta vez tiene los ojos cerrados y le comenta sobre un oso dorado, la niña no le cree nada y le pisa un pie, el niño gritó y al mismo tiempo abrió los ojos, la niña continúa pisándolo repetidas veces sorprendiéndose mucho ya que se da cuenta de que cuando lo pisa, él abre los ojos, Yamazaki le reclama porque todo el día se la ha pasado pisándole el pie, después le comenta que se sorprendió mucho al ver que si existían los buzones azules, que el nunca había visto alguno, su amiga le dice que tal vez alguien los ha pintado así.

Mientras tanto Sakura y compañía se encuentran peleando en el buzón para depositar su carta...Tomoyo continúa filmándolos y total que se quedaron con la idea de que cuando abría los ojos decía la verdad.

La verdad el que más llamó mi atención fue el último porque me hizo reír más de una vez, además de que el final es bastante bueno. Pero mejor ustedes consigan este video para que saquen su propio juicio de estas divertidas historias que les aseguro les van a encantar. Y si ya tienen este video, recomiéndenselo a alguien que en verdad se quiera reír....más que nada en el último video.

http://arlequincreations.org/

El Señor de los anillos

Por: Laura Michel

Tomándome un poco de libertad, voy a empezar por contarles algo de mi propia historia. Hace unos quince años, siendo yo una adolescente desubicada que intentaba, sin éxito y sin ganas, adaptarse a la cultura frívola de los ochenta, me tropecé con un libro que cambiaría definitivamente mi forma de ver el mundo: El Señor de los Anillos. Con la primera edición mexicana, para ser exactos. Tras bastantes dificultades que no vale la pena mencionar aquí, lo leí, cerca de mil hojas en un plazo de unos cuatro meses. La historia me dejó impresionada. Se trataba de un relato épico, ubicado en un mundo imaginario llamado Tierra Media, en donde se llevaba a cabo una lucha titánica del bien contra el mal. A finales de la segunda Edad de la Tierra Media, Sauron, lugarteniente de Morgoth, el Señor Oscuro que había quedado preso en los confines del mundo tras miles de años de maldad, robó la técnica de los herreros elfos para crear anillos de poder, y forjó un único Anillo para someter a los ya existentes: siete para los enanos, nueve para los hombres y tres para los reyes elfos. En ese anillo, Sauron depositó toda su maldad, toda su voluntad y su fuerza. El objeto confería a su dueño extraordinarios poderes, tanto físicos como mentales, y a pesar de que obedecía, en apariencia, a su portador, en realidad lo corrompía.

Pero Sauron perdió su Anillo en la última batalla contra los elfos y los hombres. Comenzó la Tercera Edad de la Tierra Media, y el Anillo, escapado de la mano de su nuevo poseedor, permaneció oculto, hasta ser encontrado por el hobbit Bilbo Bolsón en la aventura previa a El Señor de los Anillos, una novela para niños titulada El Hobbit. La historia de este libro, brevemente narrada en el prólogo de la nueva novela, sirve como introducción a lo que vendrá después. Sauron se fortalecía, y su Anillo, usado por el inocente Bilbo para hacer el bien, iba esclavizando al hobbit (de forma muy semejante a una droga) en su propio intento de regresar a su legítimo dueño, que entonces podría, al fin, dominar el mundo. La única forma de evitar semejante catástrofe era destruir el Anillo, y le corresponde a Frodo, el sobrino de Bilbo, y a ocho compañeros más, emprender con ese objetivo un largo viaje lleno de luchas y aventuras.

¿Suena simple? No, no lo es, en absoluto. Durante el viaje, Frodo y sus amigos enfrentan amenazas mucho más que físicas, y conocen a diferentes personajes (humanos y no humanos) con quienes aprenderán el verdadero significado de la amistad, la fuerza y la valentía. Una historia de fantasía en la cual las verdades básicas de la existencia se trataban de una forma como nunca antes se hubiera visto. Muy poco sabía yo, entonces, que años atrás, al publicarse el libro en Inglaterra en 1954, otra generación había quedado, como yo, profundamente conmovida por esta historia. Investigué un poco tras mi lectura inicial, y encontré que el autor de El Señor de los Anillos, J(ohn). R(onald). R(euel). Tolkien, había sido un ciudadano inglés, pero nacido en Sudáfrica el 3 de enero de 1892. Supe también que Tolkien había quedado huérfano de padre a los tres años, y que su madre, Mabel Tolkien, había hecho todo lo posible para criar y educar a él y a su hermano menor, y que lo había logrado a costa de su propia vida, acortada por las privaciones y el

rechazo de su familia y la familia de su marido al convertirse ella a la iglesia católica.

Que esta religión, por mucho que el detalle se pase por alto en múltiples estudios sobre el autor y su obra, fue fundamental en su creación, lo mismo que la lingüística, una afición temprana en Tolkien que iría creciendo hasta convertirse en su profesión y razón de vida. Y que con estas dos aficiones comenzaría, desde muy joven, el ambicioso proyecto de inventarse un mundo completamente nuevo, con sus propia cultura, su propia naturaleza y su propia mitología.

Supe más tarde que Tolkien contrajo matrimonio con su primera novia, una chica huérfana, como él, llamada Edith Bratt, a pesar de que su relación se vio estorbada por el tutor de Tolkien, el padre Francis Morgan. Y que, a poco tiempo de su matrimonio, Tolkien se alistó en el ejército y participó en la Primera Guerra Mundial, en la que perdería a dos de sus mejores amigos. Tras la guerra, y ya con familia, el joven Tolkien se estableció como profesor en la Universidad de Leeds, y más tarde en Oxford, y entre sus logros académicos pueden contarse sus contribuciones al Diccionario de Oxford, sus estudios de anglosajón y noruego antiguo, entre otras lenguas, y algunas traducciones al inglés moderno de varios poemas. Pero la creación por la que pasaría a la posteridad apareció, por casualidad, en la hoja de examen de uno de sus alumnos, en la que el profesor, distraído y tal vez un poco harto, garabateó la frase: "En un agujero en el suelo vivía un hobbit".

Esta frase, aparentemente sin sentido, sería el principio de la primera novela de J.R.R. Tolkien, El Hobbit, una historia para niños que se publicaría en 1939, y que, aun para la sorpresa de su autor, resultó un éxito, y el principio de las aventuras de los seres pequeños, rollizos y de pies peludos llamados hobbits que serían marca registrada de Tolkien. Tal éxtito resultó esa primera novela, de hecho, que los editores le pidieron a Tolkien que hiciera una continuación, y éste decidió poner manos a la obra. Pero no terminaría su trabajo sino hasta década y media más tarde, y el resultado final, lejos de ser un libro para niños, resultaría una novela larga, oscura, y de unos matices épicos que la hacían comparable a grandes obras de siglos pasados, como Beowulf y El Paraíso Perdido.

Esta nueva obra, El Señor de los Anillos, pasó, tanto en su creación como en su camino a la publicación, por muchas dificultades, desde crisis existenciales hasta pleitos con los editores; finalmente, resultó demasiado larga para editarse de un tirón, y el autor tuvo, no con mucho agrado, que partirla en tres libros, que llevarían como subtítulos La Comunidad del Anillo, Las Dos Torres y El Retorno del Rey, y que fueron saliendo entre 1954 y 1955. Por fortuna, el libro era tan bueno, y resultó tan al gusto de su público (muy variopinto, que incluía desde estudiantes universitarios a críticos y escritores bien establecidos), que pudo liberar económicamente a Tolkien para seguir trabajando en su mitología propia, lo que había sido su labor de una vida. Pero no lo liberó de sus nuevos compromisos como autor reconocido y admirado, y como el involuntario fundador de un género literario nuevo: la fantasía moderna. Así que Tolkien, ya un hombre mayor, tuvo que arreglárselas para responder correspondencia, conceder entrevistas, responder infinidad de preguntas y recibir premios, y al fallecer en septiembre de 1973, dejó inconclusa su última gran obra, El Silmarillion, que se encargaría de sacar a la luz, junto con muchos de sus trabajos inéditos, su hijo Christopher Tolkien. En su primera época, El Señor de los Anillos capturó las fantasías ancestrales que flotaban en muchas mentes. En un mundo donde la tecnología y el materialismo ocupaban los intereses personales (ynacionales), donde la humanidad intentaba hacer cicatrizar una guerra, la más cruel e injusta de su historia hasta entonces, y sus líderes no pensaban más que en detentar poder económico y social, la obra de Tolkien parecía flotar por encima de todas las nubes de maldad, llevando su mensaje de esperanza a quien quisiera tomarlo y exponiéndose, ya desde entonces, a cientos de acusaciones de escapismo, maniqueísmo e ingenuidad.

http://arlequincreations.org/

En efecto, el mensaje de Tolkien, para nada obvio, fue interpretado de múltiples y muchas veces equívocas manera. Durante los sesenta, el movimiento hippie lo utilizó como bandera. Algunos ecologistas vieron reflejada en él su lucha por la naturaleza. Y hubo quienes consideraron al libro reaccionario, opuesto al progreso y a los avances científicos. Pero bueno... en mi caso personal, encontré una historia de profundas raíces morales, de valientes compromisos en un tiempo en el que la cobardía, disfrazada de cálculo y conveniencia, parecía estar tan de moda. Hallé, también, una forma nueva y diferente de contar historias y expresar sentimientos y opiniones bajo una buena capa de entretenimiento. Pero, como recordarán, les comentaba al principio que estábamos a mediados de los ochenta, y, con ello, me encontraba un poco atrasada de noticias, e igualmente desconocedora de las nuevas modas en el género fantástico. Porque, a decir verdad, no fui la única que se impresionó con la obra de Tolkien, y que vio el camino abierto por este gran escritor para sus propias opciones creativas. Tras Tolkien, surgieron las imitaciones, las aventuras de magos, guerreros y dragones y la lucha del bien y el mal por el dominio del mundo, y, por supuesto, el resurgimiento de obras semejantes (entre las cuales vale la pena mencionar la saga de Conan, de Robert E. Howard) que se habían escrito muchos años antes. Pero muchas de aquellas imitaciones no pasaban de ser sólo eso: imitaciones, pues les faltaba lo que había hecho a Tolkien tan popular: sinceridad. No eran sino relatos huecos que pretendían cubrir con escenas de acción su falta de contenido.

Más tarde, con el advenimiento de los juegos de rol, que le permitían a cualquier ser humano con mínima creatividad pasar por fantásticas aventuras, a varios escritores se les ocurrió utilizarlos como herramienta para escribir, con resultados desastrosos la mayor parte de los casos. Las novelas basadas en juegos de rol se hicieron especialmente populares a mediados de los ochenta, mi época de descubrimiento de El Señor de los Anillos, y puesto que su aparente punto fuerte era el desarrollo de personajes, la falta de juicios morales y las grandes posibilidades de identificarse con sus protagonistas (más para los adolescentes gringos que para otros habitantes de nuestro planeta), la moda en el género fantástico dio un giro de 180 grados: Tolkien era impopular. Era pedante. Era ingenuo.

Pero los superficiales ochenta pasaron, y aunque fueron seguidos por los muy cínicos noventa, el culto a Tolkien iba creciendo, silencioso como una planta, hallando refugio, entre otros lugares, en internet, y en círculos muy pequeños de autores y lectores. Y a finales de esos noventa, cayó la bomba. Un periódico, una estación de radio y una librería en Inglaterra realizaron varias encuestas entre los lectores sobre cuál era el mejor libro del libro. El Señor de los Anillos ganó por abrumadora mayoría. Tanto sorprendieron los resultados, que las encuestas se repitieron una y otra vez. El Señor de los Anillos terminó por ser nombrado El Libro del Siglo, y las voces de muchos detractores que se habían quedado callados volvieron a oírse, en contraste con el asombro mudo de otros lectores fieles que veían como su obra favorita escalaba una vez más la cumbre del éxito. A las voces adversas, surgió otro rumor: Peter Jackson, un director neozelandés prácticamente desconocido (al menos en el mundo de las superproducciones de Hollywood) estaba preparando una nueva versión cinematográfica de El Señor de los Anillos. Sí, una nueva versión, puesto que Tolkien ya había sido llevado a la pantalla, en tres ocasiones, para ser exactos. La primera fue El Hobbit (1977), de Rankin & Bass; la segunda, El Señor de los Anillos (1978), de Ralph Bakshi, y la tercera, El Retorno del Rey (1978), también de Rankin & Bass. Todas ellas se habían realizado en animación, pero solamente la de Bakshi se estrenó en cine (las otras dos se produjeron para televisión). La película de Bakshi, impactante en su realización pero con un guión flojo e inconsistente, contaba en un poco más de dos horas el primer

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

libros y pedazos sueltos del segundo. Tuvo algunos momentos brillantes, y escenas en las que Jackson, más de veinte años después, se inspiraría claramente, pero por lo general sus fallos la hicieron casi incomprensible para el público no iniciado. Las dos de Rankin & Bass, con todo y su tratamiento insólito (se trataban, ni más ni menos, que de musicales), representaban, en especial para niños que seguramente estarían acompañados de padres a quienes se dirigían muchos guiños en la película, una exposición clara aunque simplificada de las ideas tolkienianas, además de contar con maravillosas interpretaciones del personaje del mago Gandalf: en inglés del legendario John Huston, y en español de don Esteban Siller. Pero ninguna de las tres versiones había dejado satisfechos a los fans de Tolkien, y en un principio el trabajo de Jackson se miró con desconfianza del todo justificada. Peter Jackson, director de películas de clase "B" como "Dead Alive" y "The Frighteners", y de un trabajo aclamado por la crítica, "Criaturas Celestiales", llevaba ya un tiempo con el proyecto, cuando George Lucas afirmó que ni la mejor compañía de efectos especiales sería capaz de llevar correctamente a la pantalla El Señor de los Anillos. Acostumbrado como estaba a los muñecos de plástico, la sangre falsa, las maquetas baratas y la animación cuadro por cuadro, Peter Jackson sabía que la fuerza de una historia no residía en los efectos, sino en el guión, y emprendió la difícil tarea de encontrar el financiamiento para sus planes. Antes de encontrar el apoyo de New Line Cinema, a lo más que había llegado era al ofrecimiento de meter las cerca de mil páginas de Tolkien en una única película; después, tuvo la posibilidad de llevar a cabo su plan original de tres. En un plazo de dos años, y con locaciones únicas en su natal Nueva Zelanda, Jackson filmó, espalda contra espalda, sus tres películas, a un costo sin precedentes de 270 millones de dólares. Para el casting de sus películas (en el que alguna vez se barajaron los nombres de Sean Connery y Sam Neil), Jackson decidió utilizar rostros nuevos o no muy conocidos, de distintos países. El jovencísimo pero ya veterano Elijah Wood se quedó con el papel protagónico de Frodo; Sir Ian McKellen hizo a Gandalf el mago; Sean Astin como Sam, el mejor amigo de Frodo, Viggo Mortensen como Aragorn, un rey en el exilio; entre otros. La primera de las tres películas de Peter Jackson, La Comunidad del Anillo, llegó a los cines el pasado diciembre de 2001. Las otras dos, que llevan los mismos nombres que los libros de Tolkien (Las Dos Torres y El Retorno del Rey) saldrán respectivamente en diciembre de 2002 y 2003. Hasta la fecha, la reacción del público (iniciados y no iniciados) ha sido, en gran parte, favorable. La adaptación de Peter Jackson y sus colegas guionistas, Fran Walsh y Philippa Boyens, resultó muy buena, aunque no inmejorable, y aunque no carece de fallas, le es suficientemente fiel al espíritu de Tolkien, y retrata la Tierra Media en paisajes fabulosos y excelentes escenarios. Apropiada tanto para los recién llegados como para los consuetudinarios visitantes del mundo de Tolkien, la película cuenta con diversas alusiones a partes del libro que los fans reconocerán perfectamente, y si bien se han añadido escenas para favorecer el ritmo narrativo, muy pocas afectan a la narración en particular. Y de esa forma, a principios del siglo XXI, una historia de casi cincuenta años de antiguedad vuelve aencantar y fascinar al mundo. ¿Qué es lo que hay en la obra de Tolkien que, después de tanto tiempo y en circunstancias totalmente distintas a las de su surgimiento, sigue atrayendo a la gente? Bueno, la única res-puesta que puede ofrecer esta servidora de ustedes son las conclu-siones que he encontrado a lo largo de muchos años de contacto con El Señor de los Anillos, y con esto permítanme cerrar el pedazo de mi historia que les comencé a contar. La primera es que, precisamente por ser una obra de-fantasía, es intemporal, por lo tanto no sólo podría ocurrir, sino que pudo haber ocurrido en otro tiempo y espacio; la segunda; que a pesar de ser una historia fantástica, expone la verdad de manera mucho más cruda y realista que muchas novelas que se dicen "de la vida real"; la tercera, es su insinuación de que incluso un mundo maleado y corrupto como el que parece a los ojos más pesimistas el nuestro, tiene lugar para la bondad, que muy dentro de nosotros, tal como en los nudos más internos de un árbol, habitan los valores más básicos que nos hacen ser humanos, y que aún los corazones más desesperanzados siguen creyendo que el bien triunfará algún día.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
T.N.T.3
http://arlequincreations.org/
Tercera Reunión Manga-Cómic
Tlatelolco Ciudad de México
13,14,15,16 DE JUNIO 2002
Foros
Debates
Concursos
Talleres
Comics y su cultura
Clubs oficiales
Nuevas Propuestas
Juegos extremos
Juegos de rol
Disfraces
Revistas
Invitados
y mil
cosas
más
Preventa 2x1
taquilla $30
Con un buen disfraz
No Pagas tu Entrada
Para mayor información
visita nuestra página web
www.geocities.com/tlatelolcom
y también con nuestros amigos de:
www.animedia.com.mx
y www.esquizofreniacomics.com
o en Comics del Centro
en Plaza Latino Loc.43
frente a la Torre Latino
Seinen
Animación japonesa y más
Dibujo realizado por:
Edgar Manjarrez Magaña
Ganador del concurso
de Dibujo de la TNT 2
preparense para nuestro
proximo concurso TNT 3
pronto daremos las
bases de este.
Certamen de
historietas
Manda tu trabajo
con una historia
de 8 paginas.
Si eres ganador tu
trabajo sera publicado
en mas de 19,000 copias
y con premios especiales.
Conexión MANGA
FORO CLUB ANIMEDIA
DibujArte
www.seinen.com.mx
esquizofrenia
RADIO 590 AM
¡La Pantera!
mercado Libre
Centro de Convenciones
Tlatelolco
Eje 2 Norte y
eje central
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

La mole XPecial 20 OZ

EL ÚNICO Y ORIGINAL FESTIVAL DE COMICS SIEMPRE IMITADO JAMAS IGUALADO

Julio 18-19-20-21

De 9.30 a 19:00 horas

Manga
Comics
Juguetes
Historietas
Videojuegos
Conferencias
Exposición de **dibujo y modelismo**
Las mejores tiendas
Concurso de disfraces

Admisión $35.00 pesos
Niños, punto joven y disfrazados $20.00 pesos

ASISTE Y SE PARTE DE LA HISTORIA

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO DE LA CIUDAD DE MEXICO, CENEYCO

AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ, ENTRE ABRAHAM GONZÁLEZ Y BUCARELI
A DOS CUADRAS DEL METRO JUÁREZ

http://arlequincreations.org/ .mx/lamole

Tel. 56 98 62 73

http://arlequincreations.org/